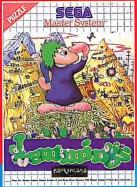


MASTER SYSTEM II QUE NO PARE LA DIVERSION



¡Felicidades!. Eres el próximo concursante afortunado en el juego-espectáculo con lo último en premios... ¡Tu vidal.



¡Aparecen los Lemmings!. Estas adorables criaturas caminan sin rumbo. Necesitan un lider que guie sus pasos.



Las aventuras de Marty McFly en su viaje por el tiempo incrementan el peligro en su más arriesgada osadía ... No te lo pierdas!



Minnie, la chica de Mickey fué raptada por la bruja Mizrabel, ¡Corre, salta, bota!. Lanza canicazos y



Defiende ciudades de los interminables ataques nucleares en Missile Command, ¡Fulmina un montón de insectos mutantes!.



¡Experimenta la emocionante acción de la Fórmula 1 en los circuitos más desafiantes del mundo!. El asfalto se derrite a tu paso.



¡Una gran sensación de Arcade llega a tu Master System!. Aqui encontrarás seis mortíferas grutas!. Un reto a tu inteligencia. ¡Demuéstrala!.



Los Xenomorfos son rápidos, escupen ácido y están justo ¡detrás de ti!. Ten cuidado, los estruja-catas anarecen en cualquier sitio



¡El pueblo del Dragón Ninja ha sido masacrado!. ¡El poderoso rayo de Bushido ha sido robado!. Tú eres el último Ninja. Tuya la responsabilidad.



Tu araña preferida la pasa canutas. Una bomba puede estallar. ¡Tu tienes la última palabra!.



La sombra de Dracula sigue tus pasos. Derrota al principe de las tinieblas y rescata al mundo de



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte tam-



Enfréntate al mayor desafio en un enmarañado campo de juego en tres dimensiones.



Te suplicarán socorro desde una nave espacial en los confines del Universo, ¡Salva lo poco que que



ru, eres el mejor policia entre una raza de asquerosos rufianes. Cúbrete las espaldas, rescatar a



Ponte en bañador y compite por el trofeo playero más vacilón de la costa.

Unitros

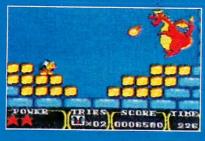
Vive una Aventuza

SEGA

LO ULTIMO EN JUEGOS

MASTER SYSTEM II ESTOS JUEGOS SON LA FIESTA







Date un garbeo con Mickey por castillos ruinosos encantados, oscuras grutas, y bosques vivientes. Visita una juguetería enloquecida y utiliza tu ingenio para escapar de amenazadoras trampas, explorar pasajes secretos y restaurar la paz y la felicidad en el país de la ilusión.



Saca un billete para Gotham City. Sigue la pista del pingüino y sus secuaces hasta la muerte. Lucharás contra matones que disparan fuego, indeseables que lanzan cuchillos y villanos dispara-cohetes que se arrastran por alcantarillas fangosas. ¡Ten cuidado con Cat Woman, puede jugártela!.







SUMARIO

Nº 11 - MARZO - 1993 - 225 ptgs

SECCIONES

NOTICIAS

8

DALE MARCHA

134



Las Vegas ha sido el escenario de la feria de electrónica más importante del mundo, CES. Los videojuegos tuvieron una amplia representación, y SUPER JUEGOS se desplazó hasta la capital de los casinos para brindarte la oportunidad de conocer todas las novedades que se avecinan.



Los Cables y Ciudad Jardín, dos grupos con una forma diferente de entender el pop, nos cuentan cómo ven la música española y sus aspiraciones sobre el escenario.

BAZAR INFORMATICO

14

Los amantes de los periféricos estáis de enhorabuena. Conoceréis todas las posibilidades del Action Replay para Mega Drive, los nuevos joysticks para arcades y simuladores o cómo jugar sin pilas en el coche con la Game Boy.



CINE

138

Cada año, como un auténtico ritual de primavera, se celebra la entrega de los Oscar. Las codiciadas estatuillas doradas pasan a las manos de sus nuevos dueños, que incrementan su prestigio y, naturalmente, su cotización en Hollywood.



LOS SUPER PARA PC

51

Este mes SUPER JUEGOS inaugura una nueva sección dedicada especialmente a todos los amantes de los ordenadores. Nuestro principal objetivo es desgranar al máximo los juegos para PC, sin olvidar todo aquello que rodea al universo de Amiga, Atari, IBM y compatibles.



TU ME CUENTAS 128

Sabemos que tienes muchas cosas que explicarnos. Anímate y escríbenos... que no se quede nada en el tintero, ya que nos interesan tus opiniones.

TELEVISION 140



El Súper Juego de Antena 3 cambia de horario. Desde ahora lo podréis seguir cada sábado a las 11.30 horas. Además, un montón de sorpresas, concursos y nuevas secciones, como El Súper Tronchi y El Cartuchero. No os perdáis el programa de videojuegos más apabullante de la tele.

HOROSCOPO

146

Cada mes, las estrellas consoleras adivinan tu futuro. Augurios de amores, trabajo y economía, junto a interesantes consejos para llenar tu ocio.

NSOLAS

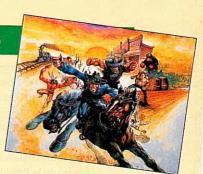
ROAD RASH II

La competición motociclista más salvaje de la Historia llega a la Mega Drive. Abre gas, no mires atrás, evita a la pegajosa policía y golpea con fuerza a tus contrincantes.



SUNSET RIDERS 116

Billy Cool y Cormano Wild son dos legendarios pistoleros del lejano Oeste. La rapidez de un colt y la certeza de un rifle son los medios que tienes a tu alcance para salir indemne en este trepidante western consolero.



SUPER STAR WARS



La mítica fuerza de los caballeros Jedi no ha perdido su encanto. Las aventuras de Han Solo, Luke Skywalker, la princesa Leia, Obi-Wan Kenobi y Darth Vader han surcado las galaxias hasta llegar a la Súper Nintendo.

WORLD LEAGUE BASKETBALL



El deporte de la canasta en su máximo esplendor. Un simulador de baloncesto, con un sorprendente seguimiento del balón que aporta un realismo inigualable.

LA SIRENITA Y DOLPHIN

Dos habitantes del océano, uno de ficción y otro real. inundan de color azul tu Mega Drive. Juega con Ariel, la pequeña Sirenita de Walt Disney, y Ecco, un aventurero delfín, por los confines de los mares.



Y ADEMAS ...

NINJA BOY, POPULOUS, SHINOBI II, BEACH VOLLEY. ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, PANIC RESTAURANT Y WORLD CUP FOOTBALL.



BEST OF THE BEST

40

En la pantalla de la pequeña Game Boy se dirime una lucha sin cuartel por alcanzar el título mundial de Kickboxing, el deporte más duro sobre un cuadrilátero.

CONSEJOS Y TRUCOS

Súper Joy no deja de preparar pócimas en su caldero para obtener esos trucos que hagan más fáciles tus aventuras.

MASTER OF DARKNESS

104



El Señor de las Tinieblas, el famoso conde transilvano. Drácula, asola las calles de Londres y la Master System. Un joven y valiente psicólogo deberá darle alcance para terminar con su maléfico y terrible poder. No será fácil.

HIT CONSOLAS

126

Los juegos más vendidos de cada mes, vuestras preferencias en los cartuchos del momento.

MAPA DE RISKY WOODS

El Risky Woods descubre todos sus secretos. Plataformas y laberintos quedan a la vista con este estupendo mapa que te llevará al final del juego.



Marzo 1993. Núm. 11

Es una publicación del



Presidente: Antonio Asensio Vicepresidente: José Luis Erviti Consejero Delegado: Félix Espelosín Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director General de Publicidad: José Luis Sangil
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director editorial: Ángel Salmador Director: Pedro de Frutos Director de arte: Miguel Montero Redactor Jefe: David Amo

Redacción y colaboradores: Susana Villalba,
Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J.
Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás
Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani (Londres),
Raúl Martín de Mingo (portada),

Vicente González (fotografía). Edición: José Luis Álvarez

Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez** Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:

O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid Teléfono: (91) 578 15 72

Director administrativo: Josefina Agüero Director de Publicidad: Benito Mateos Jefes de Publicidad: Lorena Martínez y Marisa Laguna

Zona Centro: Mar Villanueva
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.

Impresión y encuadernación: Lerner Printing. Depósito legal: M-6877-1989

Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas (incluido transporte) Depósito legal: B-17.209-92



Diariamente se producen noticias engañosas y sesgadas que pretenden confundir al usuario de consolas. Se escucha de todo y se escribe de casi todo, la mayor parte de las veces sin excesivo fundamento y sin cumplir uno de los principales axiomas periodísticos, como es el de contrastar la veracidad de la información antes de difundirla.

Nuestra capacidad de sorpresa disminuye día a día y, por eso, tampoco nos sorprendemos demasiado cuando, en un mundo que se ha dejado dominar por el escándalo y la violencia, se busca en cualquier grano de arena la piedra para remover entrañas. Cuando pretendemos hacer una generalidad de la excepción, nos equivocamos; si intentamos hacer normas con los extremos, nunca seremos justos.

En España somos ya millones quienes poseemos o jugamos con consolas y, hasta la fecha, no hay un solo dato que pueda servir de base para demostrar el carácter nocivo de los videojuegos, y sí todo lo contrario. Los psiquiatras y psicólogos que han estudiado el tema se declaran a favor de las consolas, porque son mucho mayores las ventajas que los mínimos inconvenientes que presentan en la formación del niño.

¿Si la cornisa de un cine se derrumba es peligroso ir al cine? No nos equivoquemos: las excepciones confirman, pero nunca hacen, las reglas.

Nosotros seguimos empeñados en lo nuestro: aprovechar el tiempo libre para jugar, por lo que recibimos encantados un programa como el STAR WARS, lleno de fuerza y con todos los alicientes que en su día hicieron triunfar a la película del mismo título. Mientras, los usuarios de SEGA pueden decantarse por un par de juegos bajo las cristalinas aguas oceánicas, protagonizados por el delfín Ecco y la sirena Ariel.

Entre las novedades que presentamos en este número, a punto de cumplir un año de vida, figura la nueva sección –SUPER PC– que se integra en SUPER JUEGOS. En ella podéis encontrar toda la información que se ofrece en este soporte sobre programas de ordenador personal y, a buen seguro, seguirá creciendo como un bebé sano y lustroso. ¡Feliz nacimiento!

Nintendo GAME BOYTM





Todo un GAMEBOY. Una portátil única. El fenómeno de los 90... jiAhora por sólo 8.595 Pts!! IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY y 4 pilas.



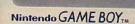
Un Pack con dos fenómenos de los videojuegos:

GAMEBOY a todo plan — con auriculares, pilas y cable Game Link —, más el TETRIS, el rompecabezas más jugado de todos los tiempos en el mundo entero. 11.200 Pts IVA incluído.



¿Quieres más? Pues apúntate al NUEVO PACK: GAMEBOY más TETRIS más SUPER MARIO LAND. Toda la Super Diversión multiplicada por dos. ¡Vaya trío! 14.995 Pts IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY, Tetris, Super Mario Land, auriculares stereo, 4 pilas y cable Game Link.





Eres Un Fenómeno



ERBE SOFTWARE S.A. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

© 1991 Nintendo. TM & ® are trade marks of Nintendo



Electronic Industries Association organiza, dos veces al año, una gran feria en la que cientos de empresas de todo el mundo ofrecen sus productos y novedades. La primera reunión de este año tuvo lugar en Las Vegas, la ciudad de los casinos.

L. JORGE/C. YUSTE

JUEGOS PARA TODO EL AÑO

urante cuatro días la ciudad se vio invadida por toda clase de personalidades relacionadas con el mundo de los juegos. El interés de todos ellos se centraba en cuatro puntos: Las Vegas Convention Center, Las Vegas Hilton, Sahara Hotel y The Mirage. En el primero se reunieron las empresas más importantes, y algunos de sus pabellones fueron dedicados exclusivamente a los últimos videojuegos y programas para ordenadores.

Tanto la representación de Sega como la de Nintendo fueron insupera-

bles. Las dos empresas japonesas realizaron un extraordinario derroche de medios para demostrarnos su supremacía en el mercado de las consolas.

Sega organizó un gran espectáculo para la pre-

sentación oficial del *Sega-CD*. Un gran escenario envolvió en sus redes al público, deseoso de ver las novedades de la firma, recoger autógrafos del mejor púgil de todos los tiempos, Cassiuss Clay, y aprender los secretos de las artes marciales con los protagonistas de **STREETS OF RAGE II**.

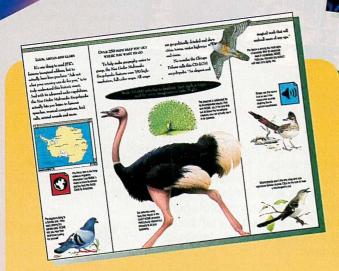
Por su parte, los responsables de MARIO BROS. tiraron la casa por la ventana y coparon un edificio entero de gigantesco Centro de Convenciones de Las Vegas, deleitando a propios y extraños. Cada centímetro

del edificio estaba plagado de consolas con las que se podía disfrutar de las últimas novedades de la marca japonesa. Además, el inmenso stand de

Nintendo se vio enriquecido con la presencia de un gran número de compañías programadoras, gracias a lo cual tuvimos ocasión de ver las innovaciones de toda la gama de sus consolas. En cuanto a ordenadores, es destacable el gran despliegue con el que contó el CD-ROM. Infinidad de enciclopedias en este soporte plagaban una gran zona del Centro de Convenciones dedicada a ordenadores. Además, bastantes empresas de software lúdico presentaron sus novedades, como Lucas Arts, Electronic Arts o Psygnosis, que han apostado definitivamente por productos para entorno PC, aunque sin menospreciar por ello a las consolas.



CES WINTER 93



NO TODO ERA JUEGO

En la feria encontramos un stand totalmente dedicado al CD-ROM para ordenadores personales, donde se dieron cita las más prestigiosas firmas en este campo presentando enciclopedias, los Guinness o librerías de paisajes.

Aris Entertainment, Grolier **Electronic Publishing o**

Compton's Newmedia fueron las tres compañías que más destacaron.

Uno de los productos más afamados es la New Grolier Multimedia Encyclopaedia, que abarca en un solo CD-ROM los 21 volúmenes de la

Academic American

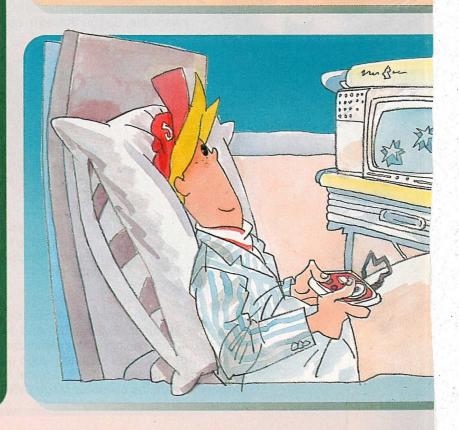
Encyclopaedia. En segundos podemos obtener información de más de 5.000 diferentes términos, 1.000

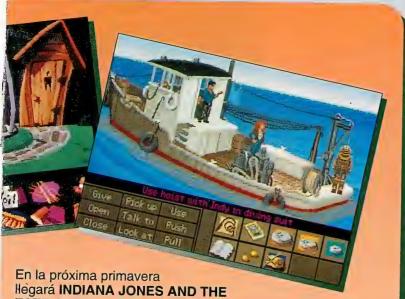
fotografías, 250 mapas de todo el mundo, escuchar las más populares composiciones musicales, los sonidos de algunos animales, de instrumentos musicales o las frases más relevantes pronunciadas por los personajes más famosos de la Historia.

ORDENADORES

Lucas Arts presentó DAY OF THE TENTACLE, la segunda parte de MANIAC MANSION, una aventura interactiva que estará disponible simultáneamente en PC y CD-ROM. La misión del juego es evitar que el sempiterno y malvado doctor Fred y familia acaben con el planeta Tierra. Para ello, cuentas con tres simpáticos protagonistas -Hoagie, Laverne y Bernard- que deberán cooperar entre ellos, para completar con éxito las diferentes situaciones que aparecerán a lo largo de la aventura.

La versión en CD-ROM es toda hablada, a diferencia de la que se encuentra en discos, que sólo cuenta con la introducción.



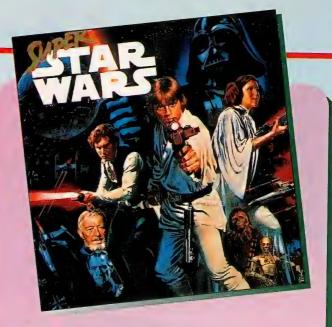


FATE OF ATLANTIS en CD-ROM, la primera incursión de Indy en el mundo de los discos ópticos. El juego dispone de las mismas características que su precursor, con la diferencia de que todos los diálogos son hablados. Otro de los lanzamientos de esta empresa es X-WING, un simulador de combate con gráficos sólidos en tres dimensiones. El juego recrea las batallas espaciales entre la Alianza y el Imperio, que hicieron famoso a George Lucas en la trilogía de "La Guerra de las Galaxias". Además hay melodías, efectos digitalizados y frases memorables de las películas.



JOYSTICKS EN EL HOSPITAL

Durante el pasado año Nintendo America distribuyó 161 Nintendo Fun Centers (centros de diversión de Nintendo) en 68 hospitales de Estados Unidos. Todo ello supuso una inversión de 525.000 dólares de Nintendo a Starlight Foundation, una organización internacional benéfica encargada de ayudar a niños enfermos. En el presente año Nintendo espera incrementar su donación inicial con 150 unidades más, especialmente diseñadas y constituidas por un brazo móvil. con una consola Super Nintendo, una biblioteca de juegos y un televisor.



DE PELICULA

Después del éxito obtenido con SUPER STAR WARS, para la consola *Super Nintendo*, Lucas Arts prepara el lanzamiento de SUPER EMPIRE STRIKES BACK. El arcade incorpora más secciones en modo 7, efectos de voz y escenas de la película, entre otros atractivos. Los protagonistas son Luke, Han y Chewie, y deberán luchar contra los walkers; entrenar con Yoda, el Maestro Jedi, y enfrentarse a Darth Vader.



Psygnosis, en colaboración con Sony Imagesoft, está preparando un juego llamado DRACULA, basado en la taquillera película de Francis Ford Coppola. Las principales características de este juego para *Mega CD* son 15 minutos de animación del film, imágenes digitalizadas, 20 imágenes por segundo, 64 colores y cerca de 500 Mb de gráficos y datos. Esperemos que la versión, primera de este gran equipo, sea todo un éxito.



SEGA CD: SIN PRISA PERO SIN PAUSA

Uno de los lanzamientos más esperados y deseados en el mercado de los videojuegos era el Sega-CD. Tras unos meses de dudas sobre su posible aparición, los empresarios de la casa oriental escogieron el Winter CES para presentar mundialmente el soporte que constituye el futuro de la informática lúdica. Este sistema de

entretenimiento multimedia incluye un equipo compact-disc, video-movimiento con sonido digital, gráficos computerizados. efectos especiales y animación televisiva. El equipo es fácilmente conectable al sistema Genesis, y ofrece más niveles en tus juegos preferidos, impresionantes gráficos y fondos de scroll, simulaciones reales y, además, permite reproducir tus compact-disc favoritos e, incluso, CD+G para disfrutar de gráficos durante la audición.

Un gran número de compañías ya tienen licencia de Sega para desarrollar programas en este novísimo soporte, por lo que su crecimiento va a ser inmediato.

De los programas que están ya a la venta o, que en pocos meses, lo estarán, destacan MAD DOG MCCREE de American Laser Games, juego famoso por su versión en coin-ups en la que dirigimos los pasos de un pistolero en una verdadera película del oeste. Los HUMANS también harán aparición en este soporte y volverán locos a un sinfín de aficionados a los videojuegos. También la casa americana Sierra On Line apuesta fuerte por el Sega-CD y lanza versiones de sus más importantes héroes como KING'S QUEST, ROGER WILCO o WILLIE BEAMISH, y un gran número de programas más en preparación. Por último, la famosa compañía Sony ha

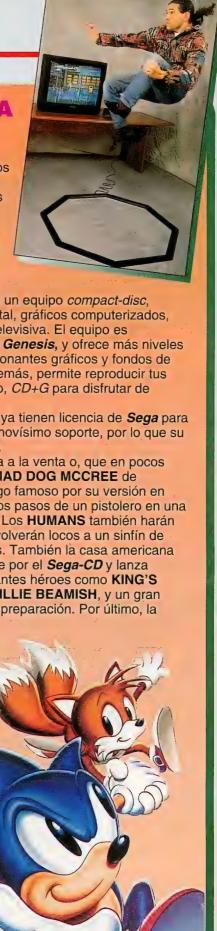
decidido entrar fuerte en el mundo de las consolas gracias a Sega y a su excepcional periférico. Sus juegos estrella son CHUCK ROCK y

HOOK, y pronto estarán en el mercado americano títulos de esta compañía que te harán perder el sueño. Después de tener la oportunidad de observar las excelencias de Sega-CD esperamos que no tarde mucho en llegar su versión europea, el esperadísimo Mega-CD, que coincidirá en características técnicas y en opciones con su versión americana.



CAMBIA DE SEDE Desde el 8 de febrero las nuevas instalaciones del Club Nintendo de Erbe se encuentran en la C/ Rodríguez Marín, 61. 28016 Madrid. Teléfono (91) 562 83 01.

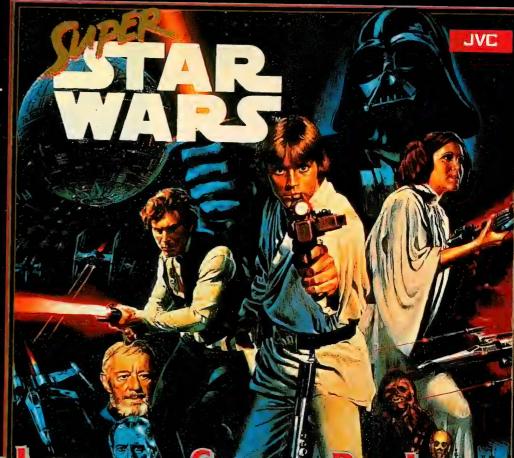












La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos:

Super Star Wars.

- Con 14 niveles de película que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho:

 arcade, plataformas, simulador...
- Supergráficos en 3D y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- Menú Especial de Programación, para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- Posibilidad de seleccionar entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un precio inigualable en toda la galaxia.



- Wars Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
 Adaptador a Corriente A/C
 - Cable Conector RF.
 Suscripción al

 Suscripción al Club Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBLIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



ENTERTAINMENT SYSTEM SUPER 16 BIT Nintendo

Bin for



El mejor juguete, en ruta

a consola portátil *GAME BOY* ha conseguido, por segundo año consecutivo, el Aro de Oro en la Feria del Juguete (FEJU). Dicho galardón premia y reconoce a la pequeña de **Nintendo** como el mejor juguete de 1992 en la categoría de niños a partir de los 11 años.

Amparados en el éxito de su creación, los responsables de la firma japonesa completan día a día la lista de accesorios que amplian el universo de la *GAME BOY*. Este adaptador para el mechero del coche garantiza el entretenimiento en los viajes largos, y soluciona los problemas que acarrea la limitada duración de unas pilas o su excesivo coste. Precio: 1.595 ptas.

Protégela

on el uso, es imposible evitar los continuos roces y pequeños golpes que recibe nuestra sufrida portátil de Sega GAME GEAR. La firma Nuby nos propone una solución que alargará la vida de la consola e impedirá el deterioro de su aspecto. Se trata de una funda especialmente diseñada para este equipo, que facilita su transporte e incluye compartimentos especiales para juegos y accesorios. Precio: 3.195 ptas.





Para arcades complejos

LTIMATE SUPERSTICK es un joystick múltiple especialmente fabricado para que no se te resista ni el arcade más complejo de la consola NES de 8 bits. Integra ocho controles diferentes y dos autodisparadores que permiten una cadencia de hasta treinta proyectiles por segundo. Además, su interruptor de cámara lenta ofrece al jugador la posibilidad de pensar con más tiempo su próxima acción. Los zurdos tampoco tendrán problemas, ya que está equipado con dos sets de botones. Precio: 5.900 ptas.

Los mandos de tu simulador

a última generación de controles de videojuegos para NES ya está aquí. ZOOMER ha sido diseñado para que sea más fácil conseguir el máximo de puntos en juegos de motos, todoterrenos, simuladores de vuelo... Gracias a la avanzada tecnología que desarrolla, ofrece la posibilidad de jugar con dos tipos de velocidad. autodisparo v cámara lenta. Su eje de acción puede rotar a ambos lados y hacia arriba o abajo, lo que proporciona una gran sensación de realismo. Precio: 6.900 ptas.

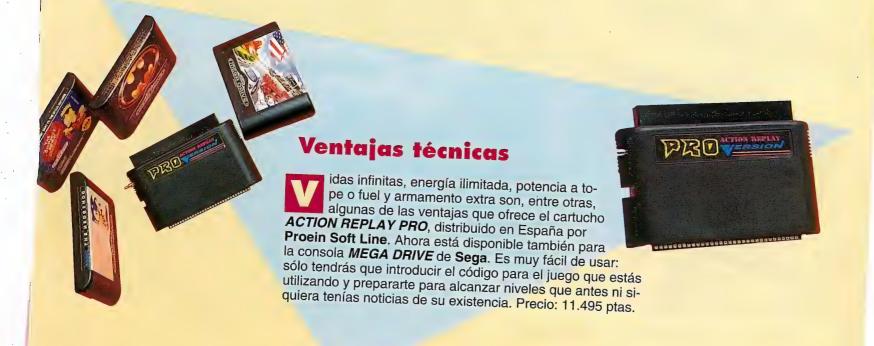
Aumenta tu interés

hora tendrás que tener más cuidado con los enemigos que viven dentro de tu manejable consola *GAME*

GEAR, porque han crecido de tamaño a causa de la lente de aumento que fabrica
Proein Soft
Line. Tus juegos cobrarán más vida y descubrirás detalles que antes te pa-

saban desapercibidos. Su diseño compacto y la sencillez de su anclaje me-

diante tornillos, no restan en absoluto la portabilidad de la pequeña de **Sega**. Precio: 1.330 ptas.







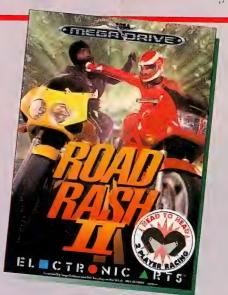
En pantalla



Mega Drive: arcade

ROAD RASH II

La salvaje ley del asfalto



Cuando en una carrera de motos la habilidad con el puño no se limita sólamente a abrir gas, sino también a golpear a los adversarios, vencer es una cuestión de supervivencia. Vuelve la aventura motorizada más peligrosa para convertirse en uno de los juegos emblemáticos de este año.





Hay que tener cuidado con las caídas y, sobre todo, con los "polis".

n esta carrera los indecisos, los cobardes y aquellos que no estén dispuestos a dejarse la piel en el asfalto tienen prohibido participar. Tendrás que poner toda la carne en el asador si quieres salvar la vida y ser uno de los tres primeros pilotos que crucen la meta. El juego se compone

de cinco niveles de dificultad que debes superar para ganar el ROAD RASH. El primero se inicia con una Shuriken 400 y 1000 dolares; es lo que los veteranos llaman "el tanque de los merluzos".

Si queremos ganarnos el derecho a correr en el siguiente nivel, es necesario quedar entre los tres primeros en todas y cada una de las carreras. Además, si nos clasificamos de esa forma, ganaremos más dinero y ,así, podremos comprar esa moto que nos quita el sueño.

Según avanzamos de nivel, todo aumenta: los dólares del premio, la cuantía de las multas, la longitud del recorrido, la maldad de los adversarios y la cantidad de policías que controlan el recorrido. Pero nuestros problemas no acaban aquí, porque, además, las carreteras están plagadas de pedruscos, coches convertidos en chatarra, ciervos, vacas, manchas de aceite, grava, adelantamientos suicidas, y un largo etcétera de contratiempos que nos pondrán en más de un aprieto. Todo ello puede llevarte a la derrota, que está garantizada si se avería la moto, te pilla la "poli" o no

TECNICAS DE ATAQUE

PUÑETAZO.- Es el golpe más común, ya que no tienes que quitar ningún arma a tus enemigos. Es necesario golpear varias veces a los contrincantes para descabalgarlos, porque apenas los debilita.



PORRA.- Necesitas robársela a algún enemigo. Es bastante mejor que golpear con los puños y, aunque no quita mucha energía de una vez, con cuatro o cinco impactos tumbas al mejor de los pilotos rivales.





PATADA.- Exactamente igual que el puñetazo, pero liquidas a los enemigos que aparecen detrás. Es muy útil para deshacerte de los rivales más tenaces.

CADENA.- Es la reina de las armas. Fácil de manejar, consigue hacer dormir a los enemigos con tan sólo dos golpes. Si aprendes a usarla serás el amo de las carreteras y, sobre todo, el jefe de ROAD RASH II.



llegas en los primeros puestos. De ocurrir esto, deberás correr de nuevo el mismo circuito hasta que consigas clasificarte.

Las principales opciones

El programa se compone de cuatro grandes bloques de opciones. Seleccionando start race empezamos a correr con las opciones elegidas previamente. En select track se nos permite escoger uno de los cinco escenarios de carrera aunque, de todos modos, el propio programa escoge de motu propio el circuito correspondiente. Dentro de bike shop podemos gastar el dinero que hemos ganado en las competiciones, y comprar motos que

tengan más potencia y mayor velocidad punta; lo que nos permitirá lograr una mejor posición en niveles superiores. Y, por último, game options recoge todas las modalidades de juego, músicas y, sobre todo. lo más importante: la opción de password.

Es importante tener una visión muy detallada de cada opción principal. En primer lugar, la posibilidad de elegir escenario nos permite escoger entre cinco diferentes circuitos: Alaska, Tennessee, Vermont, Hawaii y Arizona; que son los estados americanos que podemos recorrer a lomos de nuestra máquina.

En la tienda de motos existen tres ti-

rentes de monturas: la primera, Ultra Light,

corresponde a las motos

más ligeras, pero también más débiles a la hora de soportar los golpes de nuestros rivales. Dentro de *Nitro Class* contamos las máquinas que incorporan la opción de propulsión por óxido nitroso, que aumenta extraordinariamente la potencia. La última categoría responde al nombre de *Super Bies*, donde encontramos los grandes dinosaurios. Motos rápidas pero muy pesadas que nos harán sudar en las curvas.

En las opciones de juego nos sorprenderán un sinfín de subopciones de gran valor en esta aventura. La primera y más importante, es la elección de modalidades de jugador que permite diferentes formas de juego: un participante solo; dos por turnos; dos corredores con la pantalla dividida y en lucha contra otros rivales; y, por último, el mano a mano donde tú

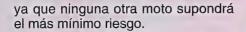
> y tu enemigo corréis sin más molestias que la propia carretera,

La velocidad no siempre es imprescindible para ganar. Si sabes utilizar los puños serás el primero

En pantalla



Mega Drive: arcade



Cinco niveles

El programa está compuesto de cinco etapas. La primera no tiene mayor problema, pero es importante que consigamos mucho dinero para poder comprar una buena moto. Si lo logramos, pasaremos al siguiente nivel con una mejor montura que nos permitirá adelantar posiciones. En el segundo, las cosas se complican un poco. La carretera empieza a mostrar un aspecto lamentable: tierra, piedras y coches abandonados nos pondrán en serios aprietos si corremos demasiado. Además, las apariciones de la policía ya no serán tan esporádicas como anteriormente y los oficiales se pondrán bastante pesados. La tercera etapa posee las caracte-



Pero socar vonyaja

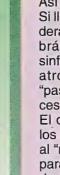
Aquí tienes algunos passwords que seguro te resultarán de gran utilidad.

NIVEL I. 035P 1130 03QM 11FQ

NIVEL II. 05JQ 2MF5 008K Q4FL

NIVEL III. 04K4 34A9 0B1T 30QM

NIVEL IV. O5H8 4R0T



rísticas de un auténtico infierno; la carretera es una selva de obstáculos y muestra una exasperante proliferación de animales, rivales y policias. Así no se puede correr.

Si llegas al cuarto nivel puedes considerarte un rey de la motocicleta. Habrás superado varios modelos, un sinfín de enemigos y algún que otro atropello; por no mencionar a los "pasmarotes" que te perseguirán sin cesar con su talonario de multas.

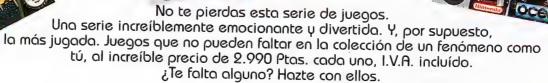
El quinto nivel está reservado para los mejores. Sólo ellos pueden llegar al "nirvana" de este juego, reservado para esos pilotos que forman la elite de ROAD RASH. No te olvides de que, según avanzas de etapa, la cuantía de las multas aumenta; así como la de las reparaciones de tu máguina. Ahorra toda la energía que puedas. No debes olvidar que los golpes enemigos te quitan fuerza que



En muchas ocasiones, los agentes de policía se muestran más activos de lo normal y asestan severos golpes a nuestro piloto. Para evitarlo, ataca antes y no olvides que quien golpea primero, golpea dos veces.

PTAS IVA incluído TODOS A





- BOXXLE
- THE HUNT FOR RED OCTOBER
- MEGAMAN WORLD
- PAPERBOY 2
- MARBLE MADNESS
- THE CHESSMASTER
- THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
- SOLAR STRIKER
- DR. MARIO
- GOLF
- **TENNIS**
- ALLEWAY
- WIZARDS & WARRIORS
- PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
 CHOPLIFTER 2
- THE AMAZING SPIDERMAN
- GARGOYLE'S QUEST
- DYNABLASTER
- ROBOCOP
- NAVY SEALS
- BUBBLE BOBBLE

- SUPER R.C. PRO-AM
- BOULDER DASH
- R-TYP€
- KUNG-FU MASTER
- CASTLEVANIA ADVENTURE
- NBA ALL STAR CHALLENGE
- F1 RACE+ ADAPTADOR 4 JUGADORES. (*)



ERBE SOFTWARE S.A.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

(*) P.V.P. 3.490 Ptas. I.V.A. incluído.



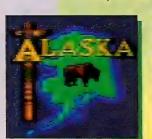
CID FCA!

En pantalla



Mega Drive: arcade

GOLD RUSH (ALASKA).- Es, sin duda, el más duro de todos los cir-



cuitos. El asfalto de la carretera se encuentra siempre en mal estado, debido a las extremas condiciones atmosféricas a las que se ve sometido en cualquier época del año.

GREUTOS

HOODOO'S REVENGE (ARIZONA).- En pleno desierto el calor es

insoportable. Multitud de formaciones rocosas

de formaciones rocosas plagan la carretera. No te despistes o volarás.



MOLOKAI EXPRESS (HAWAII).-

Esta isla paradisíaca en medio del Océano Pacífico es el escenario del circuito más rápido. Amplias curvas y bajas colinas ayudan a conseguirlo.



SMOKIN' MOUNTAIN (TENNES-

SEE).- Ten cuidado con la brisa de la montaña. En este circuito las

carreteras soportan el castigo del viento y de la niebla, por ello el piso es muy resbaladizo. Tendrás que estar ojo avizor en todo momento.



MAPLE RUN (VERMONT).- Puede resultar muy agradable relajar-

se en un viaje por las tranquilas y hospitalarias tierras de Nueva Inglaterra. Pero tambien peligroso: no olvides que tus contrincantes tratarán de perturbar tu paz a toda costa.



tardarás algún tiempo en recuperar. Si logran restarte toda la energía, te descabalgarán.

El color de la carretera

Al igual que su predecesor, ROAD RASH II cuida hasta el máximo el diseño gráfico. Buenos colores y una magnífica confección, hacen que este juego sea indispensable en tu ludoteca. Hay que destacar el gran trabajo conseguido en el desarrollo de los movimientos del piloto cuando toma las curvas. La manera de clavar la rodilla en la carretera es prácticamente igual que la de un profesional. Gracias a ese realismo, el juego se hace superdivertido.

También es importante el diseño del cuadro de mandos, que contínuamente nos informa de nuestra posición en la carrera, nuestro estado vital, la velocidad, y el estado y

nombre del adversario a menor distancia. Además, en las motos que incorporan la opción *nitro* sabremos la cantidad de óxido nitroso con que contamos. Lo esencial es mantener en cualquier situación tus reflejos a tope.

Por otro lado, la visión utilizada en este programa es subjetiva trasera. Así, durante el juego, podemos ver tanto al piloto como a la

moto desde atrás, tal y como se vería en la realidad. En cuanto al sonido, cada nivel contiene una melodía diferente que intenta hacer más fácil la aventura. Los efectos sonoros se reducen al derrapaje de la moto, los golpes y la sirena de la policía.

CARLOS YUSTE



Interés: 92
Diversión: 89
Gráficos: 87
Originalidad: 85
Sonido: 87

EXECUTION TO SECUTION OF THE CARTUCHOS!

VENTA POR CORREO GARANTIZADA. A TODA ESPAÑA.

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO (91) 611 65 83

HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS

¿ POR QUE PAGAR COMO NUEVO TU JUEGO FAVORITO?

Ya no frenes que pagar un alto precio por distrutar de tu juego favorito. EL CLUB POP&SOFT SEGUNDA MANO te ofrece la posibilidad de cambiar tus juegos tantas veces como quieras. El método es muy sencillo: EL CLUB COMPRA tu juego al precio que indican las listas y te VENDE el que elúas al precio marcado.

¡TU SOLO PAGAS LA DIFERENCIA! Ejemplo: Nos envias U.N. SQUADRON para super Nintendo y quieres cambianto por SPIDERMAN X-MEN. Precio POP&SOFT / COMPRA DE U.N SQUADRON: 4,600 Precio POP&SOFT / VENTA DE SPIDERMAN X-MEN: 6,100

Tu distrutaras de tu juego favorito por solo:

Con la garantia de POP&SOFT

1 500

PRECIOS VALIDOS PARA EL MES DE MARZO. ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LA ANTERIOR.

SEGA MEGADRIVE

	P.V.P.	2º M/	
CHUCK ROCK	NUEVO	COMPRA	
	9.150	3.500	5.400
DRAGON'S FURY	9.150	3.500	5.400
AUEN 3	9.150	3.500	5.400
EUROPEAN CLUB FOOTBALL	9.150	3.500	5.400
EVANDER HOLLY FIELD BOXING	8.640	3.500	5.050
FERRARI GRAND PRIX	7.990	3.050	4.550
GRAND SLAM TENNIS	6.990	2.300	3.800
INDY 3	6.990	2.300	3.800
JOE MONTANA	8.130	3.150	4.650
LEMMINGS	6.990	2.300	3.800
PREDATOR 2	6.990	2.300	3.800
SONIC 2	7.500	2.700	4.200
SUPER MONACO G. P. 11	9.150	3.500	5.400
TAZMANIA	7.100	2.400	3,900
TERMINATOR	8.640		5.000
THUNDER FORCE IV	6.990	2.300	3.800
TWIN HAWK	7.100	2.400	3.900
WWF WRESTLEMANIA	7.990	3.050	4.550
M. MOUSE AND D DUCK	6.990	2.300	3.800
TALESPIN	6.990	2.300	3.800
ARIEL THE LITTLE MERMAID	6.990	2.300	3.800
BATMAN	7.100		3.900
TAZMANIA	7.100		3.900
OLYMPIC GOLD	7.100		3.900
	7.100	-	3.700

SUPER NINTENDO

		P.V.P.	2º M	ANO
	SUPER TEENAGE MUTANT	NUEVO	COMPRA	
	HERO TURTLES IV			
ı	THE ADDAMS FAMILY	9.990	4.600	000
П	ROBOCOP 3	9.490	4.200	5.700
	SUPER WWF WRESTLEMANIA	9.490	4.200	5.700
ı	THE CHESSMASTER	9.490	-	5.700
И	PAPERBOY 2	8.990	3.800	5.300
ľ	JOE AND MAC CAVEMAN NINJA	8.990	3.800	5.300
ı	DRAGON'S LAIR	9.990	-	6.100
	SUPER GHOULS'N GHOST	9.990	4.600	6.100
	U. N. SQUADRON	8.990	3.800	5.300
ı	SUPER PROBOTECTOR	9.990	4.600	6.100
١	SUPER SMASH T.V.	8.990	3.800	5.300
ı	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	8.990	3.800	5.300
ı	BLAZING SKIES	9.490	4.200	5.700
í	TERMINATOR 2	9.490	4.200	5.700
ı	BART'S NIGHTMARF	10.490	4.950	6.450
ı	SPIDERMAN X-MEN	9.990	4.600	6.100
	EXHAUST HEAT	9.990	4.600	6.100
	STREET FIGHTER 2	10.990	5.300	6.800
	AXELAY	12.490	4.950	7.950
	BEST OF THE BEST	9.990	4.600	6.100
	THE M. QUEST MICKEY MOUSE	9.990	4.600	6.100
	SUPER KICK OFF	12.490	4.950	7.950
	SUPER POPULOUS	9.990	7.	6.100
	DRAGONS LAIR	9.990	•	6.100
	CASTLEVANIA IV	9.990	-	6.100
	INAL FIGHT	9.490	-	5.700
	GHOST'N GHOST	9.990	-	6.100
•	71031 N GNO31	8.990	•	5.300

NINTENDO N.E.S.

	P.V.P.	2º MA	NO
GREMLINS 2	NUEVO	COMPRA	VENTA
	6.990	2.300	4.190
SUPER MARIO 3	8.990	3.290	5.690
TERMINATOR 2	8.990	3.290	5.690
TOM Y JERRY	8.100	3.090	4.890
DOUBLE DRAGON 111	8.990	3.290	5.690
SHADOW WARRIORS 11	7.989	3.190	4.890
JOE AND MAC CAVEMAN NINJA	8.990	3.090	5.690
THE ADAMS FAMILY	6.990	2.290	3.790
	6.990	-	3.790
	7.490	2.690	4.190
	7.490	2.690	4.190
	6.990	2.290	3.790
	7.490	2.690	4.170
	6.990	2.290	3.790
	7.790	3.090	4.490
	6.990	2.290	3.790
	8.400	-	4.890
	8.400		4.890
	7.950	-	4.890
OPERATION WOLF	5.990	٠	3.790

GAME ROY

	P.V.P.	2º MA	NO
TOP GUN	NUEVO	COMPRA	VENTA
KRUSTYS FUN HOUSE	5.490	2.550	3.350
LEMMINGS	4.990	2.150	2.950
	4.990	2.150	2.950
ROBIN HOOD	5.490	2.550	3.350
ALIEN 3	4.990	2.150	2.950
TERMINATOR 2 (COIN-UP)	4.990	2.150	2.950
UNIVERSAL SOLDIER	5.490	2.550	3.350
BEST OF THE BEST	5.490	2.550	3.350
STAR WARS	5.490	2.550	3.350
POPEYE 2	5.490	2.550	3.350
SUPER MARIO LAND 2	5.490	2.550	3.350
KICK OFF FUTBOL	5,490		3.350
TIP-OFF BASKET	5.490		3.350
WWF SUPERSTAR 2	4.990	2.150	2.950
HOOK	5.490		3.350
THE ADDAMS FAMILY	5.490		3.350
TINY TOON ADVENTURES	4.990	2.150	2.950
TURRICAN	4.990	2.150	2.950
CHASE H. Q.	5.490	2.550	3.350
ASTEROIDS	4.990	2.150	2.950
	4.770	2.130	2.730

¡CUIDA TUS CARTUCHOS!

- Imprescindible que instrucciones y cartucho esten EN PERFECTAS CONDICIONES.
- Todos los cartuchos recibidos serán revisados. Se rechazarán los cartuchos defectuosos.
- No es necesario la caja de envase.

NO SEADMITEN CARTUCHOS QUENECESITEN CONVERTIDOR



Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07

CUPON DE PEDIDO

		NOEVO	
	EDAD		
	_		
TELEFO	NO.		
NVIES DINERO AHOR	A.		- III - 3
CONSOLAS	COMPRA	VENTA	DIF®
GASTOS DE ENVIO			250
	PROVINCIA. TELEFOI ENVIES DINERO AHOR CONSOLAS	PROVINCIA PROVINCIA TELEFONO ENVIES DINERO AHORA.	PROVINCIA TELEFONO ENVIES DINERO AHORA. SJ CONSOLAS COMPRA VENTA



pantalla

SUPER STAR WARS

El lado oscuro de La Fuerza

En una galaxia lejana, muy lejana, se desarrollo una nueva batalla entre las fuerzas del Bien y del Mal. A semejanza de las órdenes de caballería, unos cuantos elegidos constituían los Jed personas intachables que consagraban su vida a las causas nobles y eran expertos con la espada La Fuerza estaba





l luchos serán los peligros a los que tendra que nfrentarse ei joven Luke Skywalker en su afăn por rescatar a la princesa Leia Organa.

eorge Lucas quería llevar al cine una historia de ciencia fic-ción y se decantó por Flash Gordon, pero no pudo conseguir los permisos para que su heroe favorito de juven-tud apareciese en la pantalla grande. de su mano. Investigó entonces en los antecedentes del guerrero y encontro una historia que hoy representa uno de los mayores hitos del género en el último cuarto de siglo, y que ha llegado a todos los rincones

del globo desde que fuera presenta-da oficialmente en el festival de cine

de San Sebastián. En un planeta desértico vive Luke Skywalker con sus padres adoptivos. Casualmente encuentra dos robots: un androide de penúltima generación, C3PO, y un casi oxidado y ve-tusto R2D2 que lleva grabado un mensaje de la princesa Leia, cabeza visible de la Confederación, que ha sido raptada por las fuerzas malignas del Imperio capitaneadas por Darth Vader. Luke, a pesar del riesgo que

conlleva la misión, decide partir al rescate de Leia.
El joven Skywalker es instruido en las artes del guerrero Jedi por un veterano amigo de su padre, Obi-Wan Kenobi. Ya está preparado para enfrentarse a las nuestes de Darth Vador junto a las nuestes de Darth Vador junto a las nuestes fuerzas rebelder junto a las pocas fuerzas rebeldes que todavía son leales a la Confederación. Antes de partir, en un café interespacial, consigue los servicios de Han Solo, un mercenario propietario de un carguero llamado El Halcón Milenario. Chewbacca, un ser

peludo, cruce aparente entre hom-bre, mono y perro, es su copiloto. Las fuerzas de la Confederación de-ben atacar antes de que el Imperio consiga culminar la construción de una auténtica superfortaleza volante. un planeta artificial llamado La Estrella de la Muerte. Si pierden demasia-do tiempo, su asalto sería vano y las posibilidades de abatir la actual tirania, nulas.

Según Obi-Wan, Luke es hijo de un

En pantalla



Han Solo es el más fiel aliado de Luke. Todo enemigo parece pequeño ante la osadía de los dos aventureros.



valeroso caballero Jedi humillado por Darth Vader. Las ansias de revancha del joven son infinitas, al igual que las de su maestro, que desea ferviente el triunfo del Bien, aunque pase por la muerte de quien fuera su mejor amigo y que ahora se ha convertido en su gran rival.

El triunfe del bien

Darth Vader, el comandante en jefe de las tropas del Imperio, respira a enfrentan en una batalla intergaláctica donde sóla puede través de su enorme casco negro, metáfora de la muerte. Nadie ha visto su cara ni ha escuchado su voz, pero se sabe que posee casi todos los triunfos para ganar la guerra. Sin embargo, la pericia, el arrojo y el factor sorpresa del ataque de los hombres liderados por Skywalker y Solo les permiten hacerse con la victoria. Las tropas rebeldes consiguen el triunfo, la princesa Leia es liberada y

LUKE SKYWALKER

Comunicado Imperial 87341.36A



Comandante
Herrit
(Inteligencia
imperial) para
Emperador
Palpatine.
Asunto: Luke
Skywalker,
agente rebelde

Su Majestad Imperial: Aquí encontrará la información que pidió referente al peligroso agente rebelde conocido como Luke Skywalker.

Skywalker mide 1.72 metros de alto, tiene complexión media y cabello rubio. Es un hombre joven, tiene

cerca de veinte años, y ha demostrado unas habilidades de pilotaje y combate en cazas espaciales excepcionales. Se sospecha que está directamente implicado en un ingenuo plan rebelde cuyo fin es destruir a la Estrella de la Muerte. Guardias imperiales nos han informado de que le han visto manejando el sable de luz. Lord Vader insiste en que Skywalker es ducho en la Fuerza. Va acompañado por el contrabandista corelliano Han Solo, un enorme wookie llamado Chewbacca, un droide astromecánico, otro de protocolo y por la traidora princesa Leia Organa.

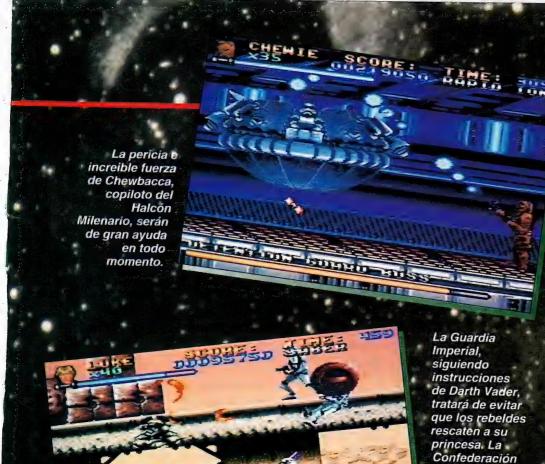
HAN

Comunicado Impe



Comandante
Herrit
(Inteligencia
Imperial) para
Emperador
Palpatine.
Asunto: Han
Solo, agente
rebelde.

Su Majestad Imperial:
El corelliano Han Solo, piloto de
naves espaciales, contrabandista y
reciente héroe rebelde, es buscado
por el Imperio debido a sus continuos
traspasos de armas ilegales al bando
enemigo, su propensión a violar
todas las leyes promulgadas e



se produce el enfrentamiento final, Darth Vader consigue escapar pero, previamente, mata a Obi-Wan. La reconquista ha comenzado.

Este es el argumento de la primera entrega de una trilogía, a su vez, eje central de otras tres partes que estaban por rodar. STAR WARS había nacido.

Técnica de otra galaxía

El argumento de este magnífico film irrumpe ahora con fuerza en la Super Nintendo, respetando hasta tal punto la obra de George Lucas que nos hace recordar cada una de sus secuencias. Los sonidos de los disparos, las explosiones y los reactores son excepcionalmente reales. Los gritos de las bestias, y el divertido chillido emitido al morir por los Jawas, están recreados con una fidelidad increíble

Otro punto fuerte son los gráficos, tanto de los escenarios como de los personajes. En la primera fase, las dunas del fondo son uno de los efectos mejor realizados de todo el juego. En las fases del aerodeslizador y en la que manejamos un ala-x sobre la

OLO

rial 44582.15K

incurrir en mil acciones ilegales que suprimo por falta de espacio. Jugador empedernido. Consiguió su nave, el legendario Halcón Milenario, en una partida de sabacc. Sin ayuda de nadie, ha burlado a los peores señores del crimen de la galaxia. Docenas de cazarecompensas le siguen el rastro, para conseguir el premio que ha ofrecido Jabba el Hutt, si le llevan su cabeza envuelta en un saco.

El Imperio también lo persigue por los delitos antes nombrados. El propio Lord Darth Vader supervisa la investigación. Actualmente es el cuarto individuo más buscado de todo el Imperio.

OBI-WAN KENOBI

la necesita para

restaurar el viejo orden.

Comunicado Imperial 15254.1R



Comandante
Herrit
(Inteligencia
Imperial) para
Lord Vader
Asunto: ObiWan Kenobi,
Maestro Jedi.

Lord Vader:

Le envío esta carta, fuera de protocolo, debido a que hemos hallado, como usted nos ordenó, el paradero de Obi-Wan Kenobi, antaño maestro suyo y mentor actual de Luke Skywalker, el joven Jedi buscado por crímenes contra el

Imperio. Sabemos que actualmente se instala en una pequeña cueva, más allá del territorio de los moradores de arena, en el planeta Tatooine.

Como usted sabrá, debido a la amistad que hace tiempo les unía, se le considera maestro de maestros en el arte Jedi. Combatió en las Guerras Clónicas al lado de héroes tan legendarios como Bail Organa de Alderaan y Anakin Skywalker. Es uno de los caballeros Jedi más experimentados y que mejor domina la Fuerza, excluyéndole a usted, por supuesto.

Esperando nuevas instrucciones, se despide Herrit.

En pantalla



Super Nintendo: acción

Estrella de la Muerte, el movimiento de rotación, impreso en el escenario, es de los más rápidos que se han creado hasta el momento.

El nacimiento de una estrella

Harrison Ford había intervenido en bastantes películas, aunque siempre como actor secundario. Su buen hacer en AMERICAN GRAFITTI le

CHEWBACCA

Comunicado Imperial 25865.4K

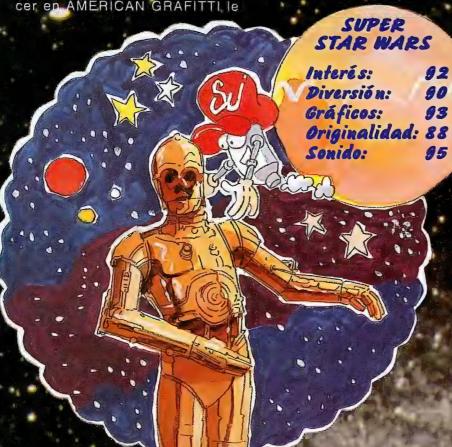


Comandante
Herrit
(Inteligencia
Imperial) para
Lord Vader.
Asunto:
Chewbacca,
aliado de Han
Solo

Lord Vader:

La razón de este comunicado son los últimos datos acerca de la rebelión. Fuentes fidedignas nos han informado de una nueva admisión en el grupo. Se trata de un wookie de apariencia extraordinaria. Mide más de dos metros y es increiblemente

fuerte, incluso para su especie. Se sabe que le une una gran amistad con Han Solo, el contrabandista. Por eso, y porque sé que usted está buscando personalmente a Solo, le he mandado este aviso. Trabaja como copiloto del Halcón Milenario y tiene grandes dotes de ingeniería. En cuanto a su fuerza, los pocos soldados imperiales que le han visto en acción y han sobrevivido, nos han contado que le han visto matar a más de uno de un solo manotazo. Es muy diestro en el manejo de lanzaproyectiles y armas pesadas. Como puede usted ver, es uno de los miembros más valiosos de los que dispone la Alianza.



Skywalker a la victoria en su enfrentamiento contra las fuerza

abrió las puertas de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. Tras la primera entrega, estaba previsto que su personaje, el mercenario Han Solo, falleciese en la segunda parte.

Lucas no contaba con que el público se encariñase con él, y tuvo que resucitarle en la tercera parte. Incluso cambió el rumbo de su trilogía: Luke Skywalker no podía casarse con la princesa Leia porque eran hermanos. Han Solo sería el protagonista máximo de la historia y se llevaría a la princesa del cuento. Una nueva estrella había nacido en Hollywood.

M. BARRERO/CARLOS F. MATEUS

¡QUE LA FUERZA OS ACOMPAÑE!



El desierto de Tatooine

Para conseguir un blaster más potente, sitúate –nada más comenzar el primer nivel–, lo más a la izquierda posible y dispara a todos los escorpiones que salgan

de detrás de la roca. Después de acabar con un número determinado, aparecerá el blaster antes citado. Si deseas obtener otro, también en el nivel primero, sitúate en la zona izquierda de la primera roca por la que salen Womprats. Dispara en dirección diagonal derecha. Cuando no salga ninguno más, aparecerán dos corazones grandes y un blaster que aumentará tu potencia de disparo.



El aerodeslizador

En la fase del aerodeslizador, sitúate en una zona y quédate inmóvil. Será una forma mucho más fácil de acabar con los Jawas motorizados.

En el tanque de los Jawas

Dentro del tanque de los jawas usa tu blaster contra las paredes. El disparo rebotará y podrás acabar con enemigos, que de otra forma sería imposible alcanzar. Para poder acabar con la babosa (que aparece a mitad del recorrido y arroja proyectiles) sin recibir casi ningún daño, avanza hacia ella y, cuando estés pegado, dispara sin cesar hasta aniquilarla. Te dará un blaster y un corazón grande.

La mejor forma para matar a la bestia de lava es situarse en la plataforma central y saltar continuamente mientras se dispara. Si en un momento dado te golpea con uno de sus disparos, avanza un poco, ya que de lo contrario caerías a la lava.



Territorio de los moradores de arena

Una vez hayas pasado la primera zona de rocas flotantes encontrarás una bifurcación hacia izquierda y derecha; dirígete a la izquierda y

ponte a disparar hacia la pared y el techo. Después salta y aparecerá una vida.

Para matar a los Banthas, si no dispones de un disparo potente, utiliza el sable de luz y salta continuamente: comenzarás a dar mandobles en el aire que harán bajar rápidamente la energía de la bestia.

Si quieres acabar con el Womprat mutante, y no tienes un disparo potente, sigue el mismo método utilizado para deshacerte de los Banthas.



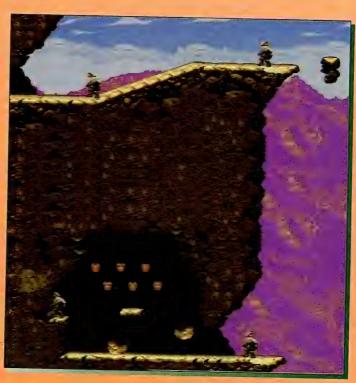
El vuelo sobre la Estrella de la Muerte

Al comienzo de la fase, preocúpate de derribar a los cazas imperiales esquivando las torretas y, una vez hayas acabado con todos los necesarios, dirígete a

por las torres. Es la forma más sencilla de superar esta fase.

Dentro de la Estrella de la Muerte

Preocúpate de parar los disparos más que de derribar a los cazas. De lo contrario, tus escudos disminuirán de forma vertiginosa y nunca llegarás al centro de la Estrella. Para derribar el caza de Darth Vader, dispara hacia la carlinga, ya que es el punto más débil de su caza. Si aciertas alrededor de diez veces, harás que huya, y ya nada se interpondrá entre el centro de la Estrella de la Muerte y tú.



Cómo ser inmortal

En la fase quinta (el territorio de los moradores de arena), al llegar a la segunda zona de rocas flotantes, hay que tirarse por el primer hueco que haya y, a continuación, dirigirse hacia la izquierda para pegarse a la pared, ya que si no, se cae al abismo. Si has realizado todo como se ha dicho antes, acabarás en una pequeña plataforma al lado de la entrada a una cueva. Entra y comienza a disparar hacia todos lados. Aparecerán hasta un total de siete vidas. Después de recogerlas todas, vete al precipicio y déjate caer para matarte. Acto seguido aparecerás en la zona superior y lo único que tendrás que hacer es lanzarte de nuevo al abismo y repetir la operación.

GAME GENIE PARA MEGA DRIVE

El cirujano de tus juegos

Hace unos meses irrumpió en el mercado un pequeño periférico que conseguía moldear los juegos de la NES a qusto del usuario. Vidas infinitas, saltos poderosos y energía sin límite eran algunos de los cambios que podíamos realizar en nuestros cartuchos. Ahora, los poseedores de la Mega Drive, también podrán disfrutar de estas ventajas.

on GAME GENIE VIDEO GA-ME ENHANCER (realzador de video juegos), puedes cambiar temporalmente ciertas características del cartucho y crear efectos especiales en la mayoría de los más populares títulos para la consola grande de Sega. Los principales cambios que puedes realizar con este peri-

desaparecen cuando desconectas el aparato. Además, es importante saber que, instalado correctamente, el GAME GENIE no produce ningún daño ni sobre el cartucho ni sobre la consola. Este dispositi-

vo es comer-

férico no son permanentes, y

cializado bajo licencia de Sega, lo que otorga una total garantía de calidad al comprador.

El formato de este periférico se asemeja al de un cartucho y se conecta, por un lado al juego y, por otro, a la consola. Una vez instalado, al poner en marcha la Mega Drive, aparece automáticamente la pantalla de codigos. En ese momento, puedes introducir una serie de dígitos y letras que se obtienen en el libro que adjunta el GAME GENIE. Busca bien los códigos correspondientes a tu juego, ya que este producto no o frece la opción de "búsqueda" aunque sí es posible que autoprogrames tus propios códigos al introducir cifras y letras al azar. Con un poco de suerte, esa combinación tendrá éxito y conseguirás un potente salto o un destructor disparo.

Aunque sólo se permite introducir cinco códigos, son más que suficientes, porque las claves más importantes de cada juego nunca llegan

> a ese número. Por ejemplo, para ser indestructibles y tener disparos infinitos, nos basta con tres.

Para activar los trucos escogidos, simplemente debemos accionar un pulsador del lateral del periférico y prepararnos para aniquilar a los más terribles marcianos o más feroces guerreros.

Recuerda que con GAME GENIE podrás culminar ese juego que tanto te quita el sueño. Además, la gran mayoría de los juegos recogidos en el libro contienen claves para acceder a niveles adelantados del programa. De este modo, ya no tienes excusa para no terminar los cartuchos más complicados de tu Mega Drive. A por ellos.

CARLOS YUSTE



THE TERMINATOR

Ayuda a Kyle Reese en su lucha contra el más peligroso cyborg del futuro.

CLAVE	EFECTO
RO3A-861A	Protección. Algunas cosas pueden matarte.
AW9T-8A78	Infinitas bombas de tiempo. Al menos una es concedida.

BATMAN

El hombre murciélago, en su lucha contra Catwoman y el pingüino, dará la bienvenida a estas ayudas.



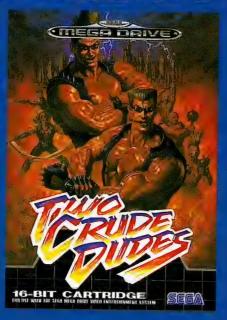
CLAVE	EFECTO
E2ET-AA4C	Código maestro, debe ser introducido.
AKFT-AA4Y	Vidas infinitas.
AKYK-AA9G	Infinitos
	batarangs.
RYFA-C6VR	Las pistolas no
	dañan.
AKYT-AA5L	Infinitos coches
	para el
	Batwing.
B2AT-CA46	Puñetazos,
	cuchillos y
	pistolas no
	dañan.

LO ULTIMO EN JUEGOS

MEGATELOS A LO GRANDE



Nueva York fue arrasada hace veinte años por un ataque nuclear. La gran manzana está casi prodrida por un nuevo gusano. El maléfico ingenio de un doctor zumbado y sus masas de mutantes... pretenden engullirla. ¡Solamente Two Crude Dudes puede detener la invasión!.







El enemigo ha iniciado su ataque. Ha movilizado sus fuerzas aéreas y terrestres para la ofensiva definitiva. Desde un ultra moderno portaviones tendrás que demostrar como las gasta un experimentado piloto. Proximamente.



Las balas te pasan rozando. La ocultas entre escombros y restos de proyectiles para escapade las granadas... Los dedos se te paralizan por el miedo introduces tu ultimo cargador para que nuestro mundo vuelva a ser como antes.



Repulsivos seres allenigenas habitaron la tietra fiace miles de años. Ahora han vuelto recla mando el terteno, i Parales los plesi. Enfundate en un traje atómico y preparate para la batallas más graode de todos los tempos.



¡Unete a los Ex Mutantsi. Escapan de las páginas del comic para la batalla final. Te abrirás paso entre la desolación nuclear para machacar sus intentos dominadores sobre la raza humana. El asqueroso Siuggo tiene la cuipa...



Si quieres dejar de ser un pobre jugador de billar en los peores garitos... ¡entrena de una vezi. Side Pockett es tu maestro en las artes del noble billar. Mide tus habilidades practicando golpes especiales. carambolas inigualables... ¡Juégatelo a cuatro bandas!.

Y POR SI FUERA POCO...

PGA TOUR GOLF
MEGALOMANIA
CAPTAIN PLANET
B-BOMB

CYBORG JUSTICE

DINOSAURS FOR HIRE

PROXIMAMENTE STREET FIGHTER II vale la pena esperar



Imitiros

En pantalla

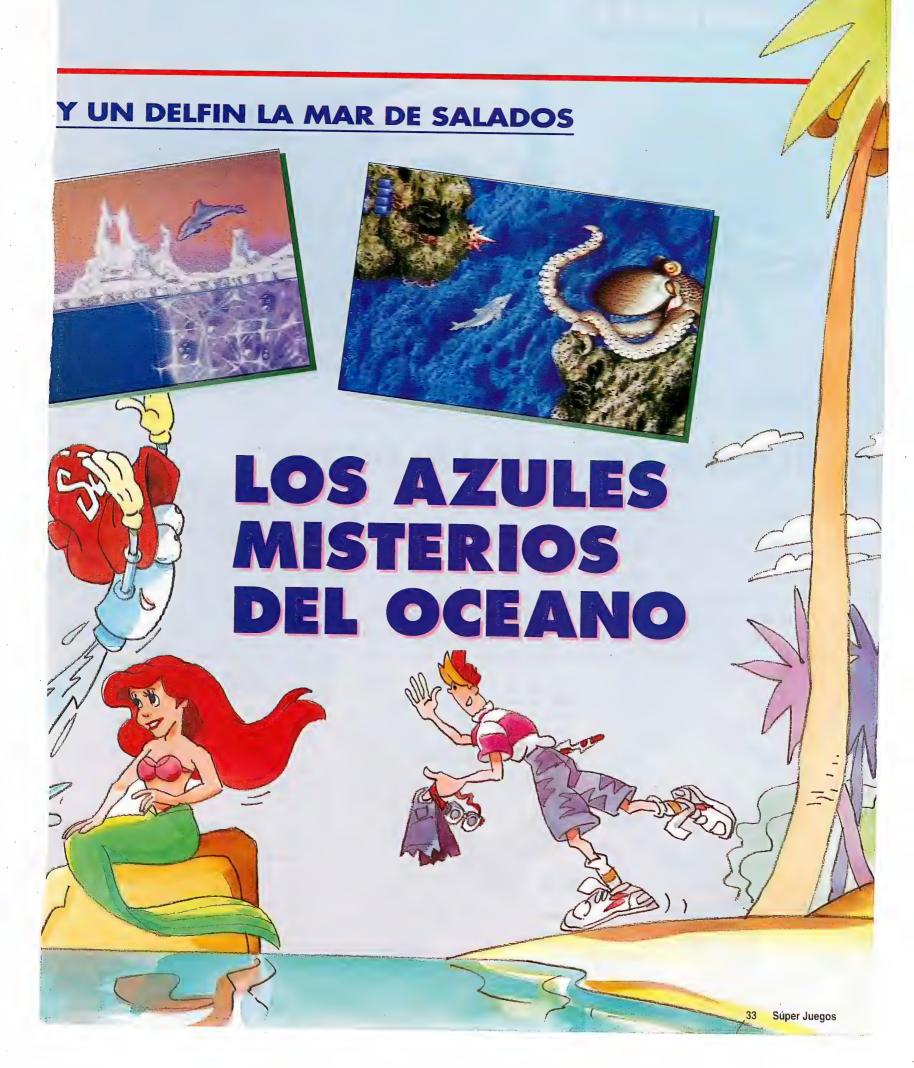
0 ×110 31





Mega Drive: aventura

La vida en las profundidades submarinas es todo un mundo de fascinación y sorpresas. Dos personajes, uno real y otro que pertenece a la más pura leyenda, llegan a los videojuegos para hacerte disfrutar con la Mega Drive en las envolventes aguas del océano. Turbulento o sereno, el mar es el escenario natural de ARIEL,THE LITTLE MERMAID y ECCO THE DOLPHIN. Los simpáticos cantos de La Sirenita y las alegres cabriolas del delfín convertirán tu pantalla en un maravilloso universo azul.







ARIEL, THE LITTLE MERMAID

El dulce canto de las sirenas

El mito de las sirenas siempre ha fascinado a los hombres. Sus encantos, envueltos en la leyenda, han dado lugar a docenas de historias, cuentos y películas. Como no podían ser menos, los videojuegos también han querido reflejar a estos seres mitad mujeres y mitad peces. Para ello no han escogido a una sirena cualquiera; Ariel llega directamente de la factoría Disney, avalada con el éxito de la versión cinematográfica en dibujos animados.

ajo las profundidades del océano se encuentra sumergido un reino habitado por unas criaturas, a caballo entre lo humano y lo marino, que, hasta el momento, nadie ha podido ver. Muchos dicen que son un simple producto de la imagi-

nación disparatada de los habitantes de algunas ciudades y pueblos costeros. Pero, a pesar de todo, este exótico estilo de vida bajo el mar ha dado mucho que narrar en la lite-



En los arrecifes marinos existen muchos peligros, pero también hay tesoros que facilitarán la misión de Ariel.

ratura de todos los tiempos desde la mitología griega. Se trata del reino de las sirenas.

El argumento de esta historia submarina plantea, una vez más, una lucha entre el bien y el mal. Ursula, la Bruja del Mar, se ha propuesto ejercer su malvada influencia sobre los siete mares, para levantar tempestades que hagan naufragar a los barcos que por ellos navegan.

Para lograrlo debe arrebatar la corona y el tridente mágicos a Tritón, Rey

En pantalla

PROTAGONISTAS SUBMARINOS

Ursula

Es la Bruja del Mar. Una enorme calamar negro que trata de hacerse dueña de los siete mares, y hundir a antojo todos los barcos que los surcan. Para ello debe conseguir la corona y el tridente de Tritón. Sus mejores amigas son



dos asquerosas anguilas a las que ella llama cariñosamente "mis pequeñas miserables". Su aperitivo predilecto lo constituyen unas criaturas, mitad hombre, mitad pez, que ella misma ha convertido en pólipos inertes: sirenas.

Tritón

Dueño y señor de los mares, obtiene su poder gracias a su tridente y corona mágicos. Es un buen monarca que vela por la seguridad de sus súbditos, a los que ahora trata de liberar del hechizo de la Bruja. Su hija predilecta es la pequeña sirena Ariel, a la que intenta disuadir para que no

se relacione con el mundo de los humanos. Cuando se enfada, es capaz de lanzar rayos y bolas de fuego.



Ariel

Es la hija más pequeña del Rey Tritón. Su maravilloso canto, junto con las burbujas de aire, son las armas que utiliza para escapar de sus enemigos. Trata también de liberar a sus compañeros y, para ello, no duda en enfrentarse a la Bruja del Mar. Pero, ten cuidado, si es derrotada, el

Rey Tritón se ofrecerá en prenda a Ursula y el mar caerá en malas manos.



del Mar, o engañar con sus trucos a Ariel, la hija pequeña de éste.

Las cuatro zonas del océano

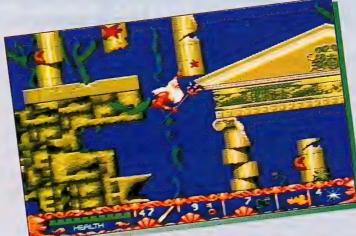
El objetivo básico del juego consiste en buscar a los habitantes del Reino, que han sido convertidos en pequeños pólipos tristes por la malvada Ursula, y esperan diseminados por todo el océano a que Tritón o su hija Ariel puedan devolverles su apariencia original. Para que puedas localizarlos sin problemas, siempre que quieras se desplegará sobre la pantalla un

La sirenita ha derrotado al monstruo de la lava y varios habitantes del mundo submarino son libres de nuevo.





Mega Drive: aventura



Tritón explora una antigua ciudad en ruinas perteneciente al desaparecido continente de la Atlántida. y trata de liberar a sus súbditos del hechizo de la Bruja del Mar.

viejo mapa en el que aparece señalada tu posición, así como la de aquellos a los que todavía no has rescatado. Cuatro son las fases que hay que atravesar con éxito para poder enfrentarse directamente con la perversa Ursula y establecer la tranquilidad en el reino marino.

El primer nivel tiene como escenario un espectacular arrecife, en el que se esconden peligrosos tiburones, anguilas, erizos y almejas que acecharán a Ariel o a Tritón en todo momento. Un galeón hundido, por el que rondan esqueletos armados con espadas, constituye el marco donde se desarrolla la segunda fase.

La tercera de ellas tiene como escenario el mítico continente sumergido de la Atlántida. En estas ruinas, las estatuas han vuelto a la vida y ahora lanzan flechas y bolas de piedra contra todo el que ose atravesarlas.

Finalmente, llegamos al cuarto y último nivel, en el que nos adentramos en la caverna donde habita la malvada Bruia del Mar.

La defensa básica de Tritón son las



LOS MONSTRUOS

Para destruir a los monstruos acumula antes la suficiente cantidad de dinero. Así, podrás comprar armas más contundentes en la tienda de la gaviota Scuttle.



La Bruja del Mar Trata de aplastarnos con sus

tentáculos al mismo tiempo que arroja lanzas incandescentes.



El Jefe Tiburón Su morada es el galeón

pirata y ha engendrado multitud

de pequeños tiburones. Sólo se atreve a asomar la cabeza.



La Medusa Es la más difícil de derrotar, ya que está formada por tres cabezas de serpiente a las que hay que matar una a una.



Monstruo de Lava Habita en una pequeña

cueva incandescente y no cesa de escupir lava contra todo el que se le aproxima.

lanzas y las bolas de fuego. Ariel puede atacar a sus enemigos lanzándoles las notas que se desprenden de su canto o burbujas de aire. Existen otros objetos útiles que flotan por el agua y que pueden restablecer parte de la energía del personaje, o hacerle acumular dinero que podrá utilizar en la tienda de la gaviota Scuttle. A este establecimiento se accede cuando encontramos la imagen del alado personaje en nuestro recorrido; entonces aparecerá una pantalla sobre la cual es factible cambiar nuestro dinero por más ayuda de los peces amigos, una mayor energía vital o armas más efectivas.

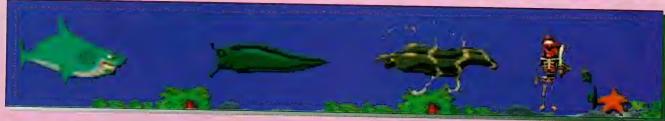
El mar en un cartucho

En cuanto a las características técnicas del cartucho, cabe destacar la inmejorable calidad en los gráficos, cuya nitidez es digna de alabanzas. Un scroll muy lento de fondo, junto con un efecto de claroscuro a base de luces y sombras, consiguen crear una

En pantalla

CRIATURAS EMBRUJADAS





Si alguno de estos animales consigue rozarte, la figura de Ariel o Tritón empezará a parpadear en la pantalla y perderás parte de la energía de su única vida: erizos de mar, cangrejos, almejas, tiburones, anguilas, esqueletos, estatuas, discóbolos y anguilas eléctricas.

ARIEL, THE LITTLE MERMAID

Interés: 90 Diversión: 84 Gráficos: 95 Originalidad: 88 Sonido: 93

> sensación de realismo total, que nos sumerge en el océano.

Los personajes están dotados de todo tipo de movimientos, hasta el punto de que pueden girar sobre sí mismos o adaptarse a los ángulos más cerrados de los arrecifes.

La banda sonora que ameniza la partida reproduce a la de la película en la que el juego se inspira y, en concreto, a la canción "Bajo el Mar", premiada con un Oscar.

LAURA ORDOÑEZ







Mega Drive: aventura

ECCO THE DOLPHIN

Los peligros del mundo submarino

Ecco, el delfín, llevaba una existencia tranquila y pacífica, cuando un suceso inesperado vino a perturbar la paz de la que disfrutaban él y sus semejantes. Un terrible huracán arrastró a todos hasta los confines del océano. Sólo Ecco pudo salvarse, y ahora debe enfrentarse en solitario a los innumerables peligros que

encierra el mar para encontrar de nuevo a sus amigos.

a aventura se desarrolla a lo largo de 25 grandes niveles por los que el valiente delfín tendrá que buscar y rescatar a su familia. Para conseguirlo, deberá superar el sinfín de peligros y misterios que esconde el mundo submarino.

Los delfines tienen la cualidad de poder emitir una serie de sonidos que les sirven para comunicarse. Esta característica, común a toda la especie, también la posee nuestro joven protagonista y resulta fundamental, ya que saber utilizar estas canciones es una de las partes más importantes del juego. Nuestro amigo emitirá unas ondas de color azul que, al disparar-las contra otros peces, le proporcionarán información que será muy útil durante el desarrollo de la aventura. Hay que procurar que todos los animales reciban las ondas, ya que no se sabe cuál de ellos puede aportar los datos más significativos.

Durante todas las fases del juego, el delfín se va a encontrar con numerosos "glifos". Estos son unos cristales misteriosos que están esparcidos por todo el océano y que esconden secretos e informaciones muy importantes. La manera de ganar sus poderes y conocimientos es dispararles ondas. Algunos cumplen el único objetivo de servir de obstáculo justo en la puerta de salida del nivel; por lo que habrá que buscar otro "glifo" que nos proporcione

destruir al que bloquea la puerta. Es necesario buscar todos los "glifos" para continuar la travesía, ya que también reponen la energía perdida. Los delfines, por su condición de animales mamíferos, necesitan salir al exterior regularmente para respirar. Tendrás, pues, que estar atento y, cuando veas que el oxígeno comienza a escasear, sal al exterior para coger aire, ya que de lo contrario el delfín se ahogará. Con la energía sucede exactamente lo mismo y, para

una canción o dato nuevo, a fin de

En pantalla

DISPARES SORPRESAS

Tiburón Tigre

No te dejes engañar por su aparente mansedumbre. Nunca te atacará, pero su contacto puede ser mortal.



Cangrejo gigante

Agazapado y a la espera de su enemigo, romperá su letargo con una persecución sin tregua que no olvidarás.



Pulpo

Es el enemigo más feroz. Sus tentáculos se baten con tanta fuerza que pueden destrozar de un golpe tu aventura.



Orca

Se convierte en un aliado de impresionante apariencia que proporcionará información a Ecco.



Medusas

Su hermosura es ficticia. Nunca caigas en sus encantos. Si no las molestas, ellas no te molestarán.



Rayas

A pesar de que cuentan con electricidad más que suficiente para ser respetadas, se empeñan en robar nuestra energía.



ECCO, THE DOLPHIN

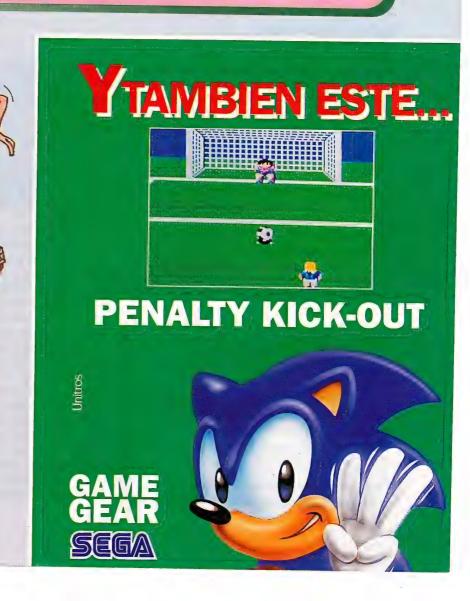
Interés: 84
Diversión: 88
Gráficos: 92
Originalidad: 85
Sonido: 90

recuperar<mark>la, hay numerosos peces</mark> y almejas que podemos comer. El manejo del delfín es complicado pero, una vez cogido el "truquillo", resultará de una gran belleza plástica.

Si el océano se te resiste, utiliza estos passwords: MKKLXJDA (nivel 2); SXFBLFBM y SIDFLFBZ (nivel 3); CKCDVREH (nivel 4); NKJOV-RER (nivel 5); FXMDYREK (nivel 6) y IVUZXREO (nivel 7).

Salta, sumérgete a una velocidad de vértigo y juguetea con los corales. No desfallezcas y encuentra pronto a tus amigos.

DAVID GARCIA



CONSOLAS

En pantalla





BEST OF THE BEST

Prohibidos los golpes bajos

Game Boy: deportivo

El combate está servido. Los luchadores se hayan en el ring frente a frente y el esperado, y a la vez temido, gong está a punto de sonar. Sobre la lona se pone a prueba la valentía, la habilidad y la forma física de dos contendientes excepcionales, que deben jugar limpio.

I kickboxing es una modalidad de lucha a caballo entre el taekwondo y el boxeo, ya que permite utilizar las patadas del primero y los puñetazos del segundo. A su vez, presenta cierta similitud con el fullcontac pero. a diferencia de éste, se pueden usar las rodillas y los antebrazos como armas contra los rivales. Es, sin lugar a dudas, una de las artes marciales más contundentes de cuantas existen. Su espectacularidad ha sido llevada en múltiples ocasiones al cine de la mano de hombres como Jean Claude Van Damme.

Antes de comenzar nuestra andadura

por la competición, conviene familiarizarse con las numerosas opciones que presenta el cartucho y, en especial, con la que permite elegir entre una de las ocho maneras de distribuir

los golpes entre los controles.

Posteriormente, es posible seleccionar un oponente entre un total de 15 luchadores, siempre y cuando éste tenga una categoría similar a la nues-

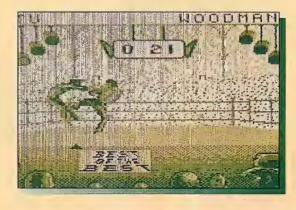
> tra para que el combate no sea demasiado descompensado. Estos púgiles aparecen en una clasificación que se establece mediante la cotización en dólares que ha adquirido a lo largo de su carrera profesional y los trofeos obtenidos en todos los campeonatos en los que ha tomado parte. Nosotros partimos en la última posición de dicho ranking. Al derrotar a alguno de nuestros adversarios, conseguiremos uno

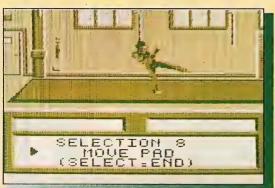
de los premios que estaba en posesión del vencido y, además, escalaremos en el ranking en busca una de las seis primeras plazas como objetivo más inmediato. Una vez alcanzada esta primera

meta, se abre ante el luchador la posibilidad de enfrentarse a los cinco mejores púgiles en los combates de kumate, donde el riesgo aumenta, ya que aquí están en juego muchos más puntos que en la confrontaciones normales.

Cada uno de los luchadores tiene establecidos unos niveles de resistencia, fuerza y reflejos, que varían en función de las derrotas y victorias conseguidas y de las sesiones de entrenamiento. La preparación es vital para cualquier deportista. Tres son las pruebas que tenemos para poner nuestros músculos en forma. Los ejercicios de resistencia y potencia consisten en mantener una barra de energía lo más alta posible; mientras







TECNICAS DE ATAQUE



MAWASHI:

La efectividad de los golpes a la media vuelta es muy elevada. En la mayoría de los casos, si los ejecutas con rapidez y precisión, darán con los huesos de tu oponente en la lona. El Mawashi o patada giratoria

impactará con fuerza en las piernas, dorsales o mandíbula de tu adversario

OI- ZUKI

Puñetazo directo, generalmente dirigido a la cara, cuyo efecto es tan devastador como inmediato.



BARRIDO

Técnica incluida dentro de las mawashis. Su principal virtud es que hace perder la estabilidad al rival. No disminuye su energía, pero aleja al otro luchador cuando ataca.

MAWASHI CON SALTO EN EL AIRE.

Difícil de ejecutar, ya que exige gran destreza. No sólo es un arma muy válida en ataque, sino que también puede utilizarse como recurso defensivo para evitar los barridos.

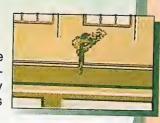
YOKO-GERI

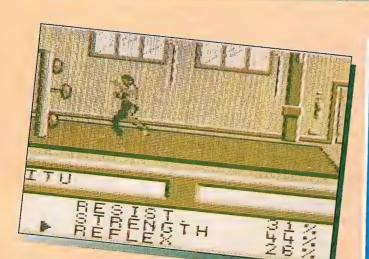
No se trata de un golpe decisivo, pero merma progresivamente la energía del contrincante, sobre todo si se utiliza en las distancias cortas



MAE-GERI

Patada frontal, dirigida a la parte inferior de la mandíbula, cuya potencia y efectividad están muy cercanas a la de las técnicas mawashi.



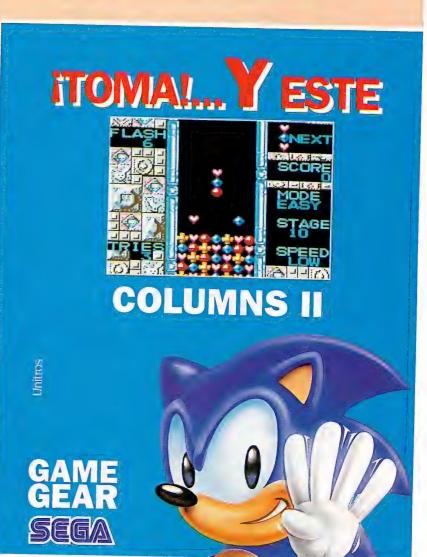


que los reflejos se ponen a prueba mediante una máquina que dispara aleatoriamente tres puching bag, que deberemos golpear en el instante en que se activan.

En combate

Como es habitual en las veladas de boxeo, una guapa admiradora indica el número del asalto como preámbulo al combate. Cada round tiene una duración de un minuto. Durante el mismo, el árbitro es el encargado de que se respeten al máximo las reglas de este deporte. Para ello, actuará

Tenemos la posibilidad de aumentar nuestros reflejos merced al entrenamiento. Para ello, hay que golpear una máquina que activa sucesivamente tres puching bag.



CONSOLAS

En pantalla



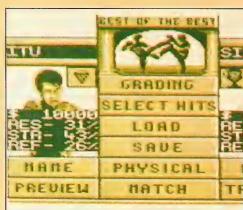
Game Boy: deportivo

con contundencia y aplicará cuentas de protección de dos segundos cuando los contendientes se agarren o alguno de ellos caiga al suelo víctima de un barrido.

Muchas son las técnicas de lucha que nos brinda el cartucho. Con la práctica, el jugador deberá considerar la táctica más adecuada para cada adversario. Si bien, por ejemplo, las técnicas denominadas Mawashi destacan por su contundencia y suelen provocar que el oponente bese la lona, a veces es preferible ir mermando la energía de nuestro rival mediante patadas a las piernas. En el amplio espectro de golpes que tenemos a nuestra disposición, destacan los espectaculares y agresivos saltos en el aire o aquellos que, como dicen los entendidos, dejan sin respiración al adversario.

Un buen luchador sabe que el ataque no es el único factor que conduce al éxito en una pelea. Una buena táctica es golpear y retirarnos, por si acaso a nuestro "amigo" le da por revolverse y

Pelea con destreza, no tiembles y saca el máximo partido en la lucha cuerpo a cuerpo



salimos perdiendo en el intercambio

de golpes: una defensa acertada nos

evitará más de un susto.

Los gráficos digitalizados constituyen uno de los máximos alicientes del juego.

En el cuadrilátero, el estado físico de

los púgiles se refleja mediante cuatro focos situados en la parte superior de la pantalla. Inicialmente, estas luces presentan un tono claro que se va oscureciendo a medida que los golpes alcanzan a los contendientes, hasta que se colorean de negro. Este es el indicativo de que las fuerzas ya no responden y de que la derrota por KO es inminente. Si los focos que se oscurecen son los de tu adversario, no dudes en apuntillarle; si, por el contrario, son los tuyos, actúa con inteligencia. Haz uso de un buen juego de piernas para llegar al siguiente asalto: conviene perder el tiempo nece-

sario con el fin de llegar al final del round, aunque sea exhausto, y recuperar parte de la energía perdida.

Entre las virtudes de este cartucho de la portátil de Nintendo se encuentra la magnífica labor de sus diseñadores con los gráficos digitalizados. Gracias a ellos, han logrado imprimir mayor rapidez y realismo a los golpes y técnicas de lucha,

Cada luchador tiene establecidos unos determinados porcentajes de fuerza, resistencia y reflejos, que varían en función de los combates y del entrenamiento.

aunque para conseguirlo han tenido que dejar a un lado otros aspectos relativos a los gráficos de fondo. Aún así, la opción tomada parece la más acertada, ya que lo que se persigue es simular toda la espectacularidad del kickboxing.

JAVIER ITURRIO7 BEST OF THE BEST Interés: 83 Diversión: 79 Gráficos: 84 Originalidad: 74 Sonido: 80



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA

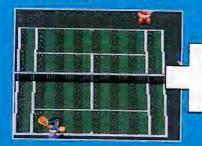


SMASH TENNIS



PENALTY KICK-OUT

COLUMNS II









...Y A UN PRECIO MUY GUAPO

Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.

-17600 PTS

Vive una Aventuza

SEGA

CONSOLAS

En pantalla



POPULOUS

Juego de dioses

Super Nintendo: simulador

5 i te gustó la versión para *PC* y los posteriores lanzamientos de los programadores de este juego, como el POWERMONGER,

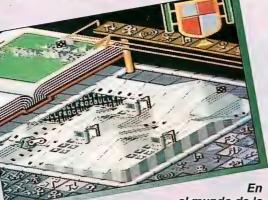
seguro que POPULOUS no te defraudará. El juego está basado en la técnica de la simulación. En este caso son una serie de planetas o mundos, que tu gobiernas con poder divino. Como un

dios que eres, tienes en tus manos el absoluto control de tus siervos y sus tierras. Puedes crear terreno cultiva-

ble, construir castillos, mandar a tus hombres a la guerra, y lo más importante, posees la capacidad para situar el imán del bien.

Pero tus facultades no sólo se reducen a crear, también puedes destruir. La creación de catástrofes naturales, como volcanes o terremotos. está en tu mano. Sin embargo, las cosas no son tan fáciles como parecen, ya que, como en todo juego, existe un bando enemigo en cuyas filas se encuentran demoníacas criaturas que se interpondrán en tu camino y a las que deberás derrotar.

Tu objetivo como dios es pacificar los diversos



el mundo de la informática, en vez de casas se construyen gigantescos Game boy. Si sigues bien todos los pasos del truco, puedes obtener todas las claves de este complicado juego.

NORLD TO C	ONQUER
SIDECEPAL	The state of the s
BUTTLE NUMBER IS	
LANDSCAPE IS CAN HIS REACTIONS	
BUILT PEOPLE	Tomes
SHEMP SHALLOW	HARMFULL
POPULATION	T BEN
EARTHQUARES SHAMPS	
KNIGHTS N Volcanos N	ES VES
FLOODS	IO NO
E START GAME	NEW GRHE

POPULOUS Interés: 89 Diversión: 92 Gráficos: 79 Originalidad: 77 Sonido: 79

Para secar ventale

A grandes juegos, grandes trucos. Como éste que os permitirá conocer todos los passwords de este magnífico programa: cuando llegues a la pantalla de juego activa el icono PAUSA. Entonces presiona L y, sin soltar, pulsa A. Suelta ambos botones y presiona R, entonces, sin soltarlo, pulsa y suelta las siguientes teclas y en este orden: Y, B, X, A y SE-LECT. Suelta la tecla R y vete al icono ARMAGEDON; cuando presiones la tecla A, dicho icono no se iluminará de color rojo, sino que permanecerá igual. Inmediatamente después vete al icono de OPCIONES y presiona A. En esta pantalla mueve el cursor a CONQUEST y pulsa A. Ahora puedes usar las teclas X y B para ver todos los passwords del juego que activan los diferentes mundos. Bueno, ¿no?

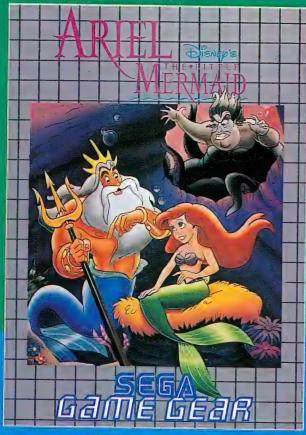
mundos que componen el juego, entre ellos: rocas y lava, nieve y hielo, País de la Estupidez, etc. Es importante destacar que cada mundo posee una determinada dificultad y un crecimiento de la población ya establecido de antemano.

Por otro lado, el juego está dotado de tres opciones generales: práctica, conquista y *custom*. En esta última tendrás la posibilidad de jugar contra la propia máquina.

CARLOS YUSTE

LO ULTIMO EN JUEGOS

GAMEGEAR Los MAS GUAPOS Van CONTIGO





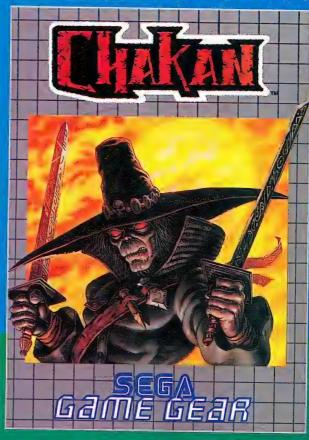


Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney.

Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales.

Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría del Tritón.

¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.



Un ser vomitivo entra en combate. Repulsivos métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal... marcan sus huellas... ¡Sigue sus pasos!.

Cortar el terror de su espada... tiene sus riesgos.

¡A tí no hay quien te corte!. Rebana su asquerosa cabeza.







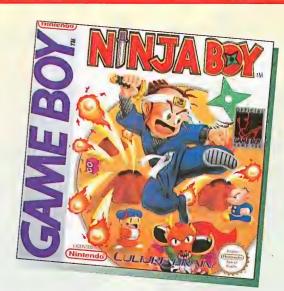
En pantalla



Game Boy: arcade-aventura

NINJA BOY

¡Guerrero al rescate!



I clan Yoma y su más fiero esbirro, el dragón Shogun, han asaltado los dos castillos del mundo Ninja y secuestrado a la princesa Ling-Ling. Jack, un intrépido luchador curtido en muchas batallas, no está dispuesto a permitirlo.

Nuestro héroe, conocedor de las técnicas de lucha ninja más ancestrales,

debe atravesar ocho niveles plagados de peligrosos enemigos dispuestos a quitarle la vida, y enfrentarse, cara a cara, con el malvado dragón Shogun.

Para rescatar a la princesa Ling-

Ling cuenta con la ayuda de un número limitado de armas, que irán apareciendo en la pantalla durante el trascurso del juego.

En el comienzo, lucharás sólo con tu cuerpo y únicamente podrás pegar puñetazos y patadas. Las piernas son rápidas, pero tienen un golpe especial que podrás utilizar un número limitado de veces.

La misión en cada fase es la de acabar con cuantos enemigos se interpongan en tu camino, ya que, una vez que te hayas desembarazado de ellos, las puertas de la muralla que te impiden el paso al siguiente nivel se abrirán.

Una gran ayuda es golpear a las piedras para conseguir armas ninja que te serán muy útiles en tu empresa.

A lo largo del camino encontrarás algunas escaleras que llevan a un nivel de bonus, donde podrás conseguir gran cantidad de puntos y una vida extra.

Además, aparecerán innumerables objetos que te servirán para poder matar a los enemigos con los que te debes enfrentar al final de cada una

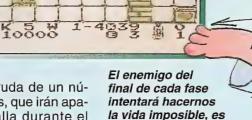
> de las fases. Procura no pasar de nivel sin estar seguro de haber encontrado todos los objetos de interés. Este juego mezcla

la acción y la aventura de una forma modesta, pero entretenida. Una historia que te hará pasar el rato, sin recurrir a grandes alardes técnicos.

CARLOS F. MATEOS

· FILT WITTERS .

Con el *shuriken* ninja puedes matar a los enemigos desde lejos. Con una espada la facilidad para eliminarlos se incrementa notablemente.



imprescindible eliminarlo.



La Colección MAS GUAPA Entra en JUEGO



Usa tus habilidades de piloto para completar Outrun. ¡La carrera más salvaje de todos los tiempos!.



saques y una volea salvaje... se demuestran sobre la pista. Te esperan cuatro campeonatos.



Infiltrate en la fábrica de un magnate vicioso y reparte sus productos entre la gente güay!.





Tu enemigo es la mortifera or ganización terrorista Nac Destruye sus defensas sin cor tarte ante nada.





El Ninja Negro tiene controlada la Neo-Ciudad encarcelando a los Ninjas Rebeldes. ¡Tu eras su única esperanza de supervi-



Uno de los más grandes hits. Todo tipo de trampas y mons-truos devoradores de mármol, intentarán pararte en seco.



Pégate una gran pasada pllo-tando un F-1 en carreteras



La prueba definitiva para demos-trar tu aglilidad mental en un juego de estrategia suprema.



Unete a dos ex policias en una guerra sin cuartel paa salvar tu ciudad del sindicato del crimen.



ayuda para escapar de una repulsiva bruja. ¡No te rompas la cabeza!. Controla el puzzle.



Eres un simple repartidor de periodicos cumpliendo tu curro, cuando las eosas se ponen chungas (controla tu bici!.



Abrete paso entre bestias y trampas. Este juego es simplemente diabólico.



Los Lemmings no pueden pa-sar. Te necesitan como guia para que marque sus pasos.



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú

Vive una Aventuza
Vive una Frentuza

En pantalla



Game Gear: arcade

En el Mundo de Shinobi va a dar comienzo una encarnizada lucha entre los ninjas de la Escuela Oboro y los terribles querreros Techno. La malvada Ninja Negra ha robado los cuatro cristales del poder, que constituyen el tesoro más preciado de esta milenaria escuela oriental.

ire, agua, fuego y tierra: cuatro elementos que integran el Universo. Azul, amarillo, rosa y verde: cuatro cristales de poder que simbolizan estos componentes. Un solo hombre: Joe Musashi, el Ninja Rojo; el único capaz de enfrentarse a la temible Ninja Negra y sus guerreros Techno para recuperar el más preciado tesoro de la Escuela Oboro.

La misión no será fácil. La Ninja Negra, tan peligrosa como sibilina, ha dispersado los cristales por los cuatro puntos cardinales para dificultar su búsqueda. En un mundo misterioso, en el que el sol amenaza con no volver a brillar, Musashi -adiestrado

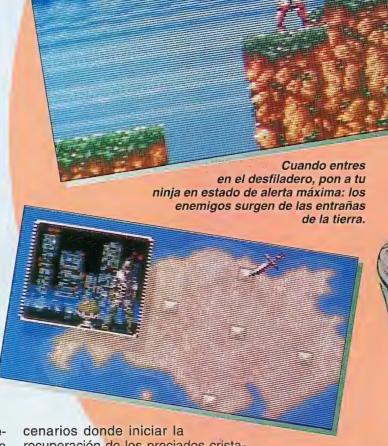
especialmente por los más ancianos

de su Escuela- debe iniciar la Gran Búsqueda y eliminar después a la Ninja Negra.

Cuatro son también los posibles es-

SHINOBI

Lucha por los cristales del poder



recuperación de los preciados cristales, antes de dirigirte a la base de la Ninja Negra y enfrentarte al grueso del enemigo, con su jefa a la cabeza, y eliminar, de una vez por todas, a la cruel mujer que ha puesto en peligro la seguridad del mundo. Tras registrar la construcción, el castillo, la fábrica y el desfiladero, deberás adentrarte bajo tierra, donde suelen estar situadas las fortalezas de los guerreros

La pantalla de inicio muestra un mapa de selección de recorridos. La ventana refleja el color de cada cristal.



SHINOBI II

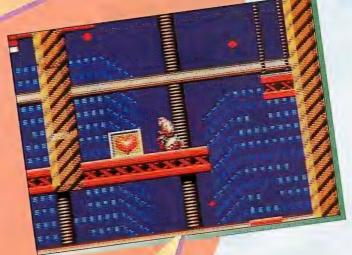
Interés: 82
Diversión: 95
Gráficos: 90
Originalidad: 80
Sonido: 85

Techno y vencer al guardián de cada una de ellas, condición indispensable para recuperar los cristales. Como es habitual en este tipo de juegos, varios items, dispersos por las pantallas, facilitarán tumisión.

Musashi es un guerrero; el mejor de todos, pero sólo un guerre-

ro que no alcanza a comprender la importancia de su misión aunque se juegue la vida en ella. Por eso, debe rescatar en cada una de sus incursiones en territorio enemigo a los Ninjas Elementales que han sido secuestrados por la Ninja Negra. Sólo estos seres legendarios son conocedores de los verdaderos poderes de

Para rescatar el legado de la Escuela de Oboro, Musashi debe vencer a la Ninja Negra.



Los cuatro
cristales que
deberás perseguir
con ahínco
representan las
cuatro fuerzas
de la naturaleza:
aire, agua, fuego
y tierra.

En un mundo misterioso, donde el sol amenaza con no volver a brillar, Musashi debe iniciar la Gran Búsqueda

los cristales y de su colaboración depende el éxito de la búsqueda. El viaje para recuperar el tesoro de la Escuela Oboro ha sido largo y peligroso; pero la experiencia acumulada por Musashi en las milenarias técnicas de lucha ninja, le será de gran ayuda para enfrentarse al gran reto: vencer a su oscura enemiga en un duelo a muerte!

En cuanto a las características técnicas del cartucho, hay que destacar una configuración de gráficos muy detallada, e incluso demasiado densa para para una pantalla de tan reducidas dimensiones. La banda sonora es, igualmente, muy atractiva. El futuro de la Escuela de Oboro, la única que puede mantener la paz en un mundo caótico, está en tus manos. Que el brillo de los cristales guíe con sabiduría tu camino.

LAURA ORDOÑEZ



JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy -sv 907-

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Huminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.

Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el

Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit -sv 900-

Cargador rápido que incluye adptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión. Para uso exclusivo con Nintendo

Game Boy® y Sega Game Gear®. • El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.

 Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.

• Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Carry Pouch -sv 905-

Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®. Incluve cinta para su transporte al hombro. Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.

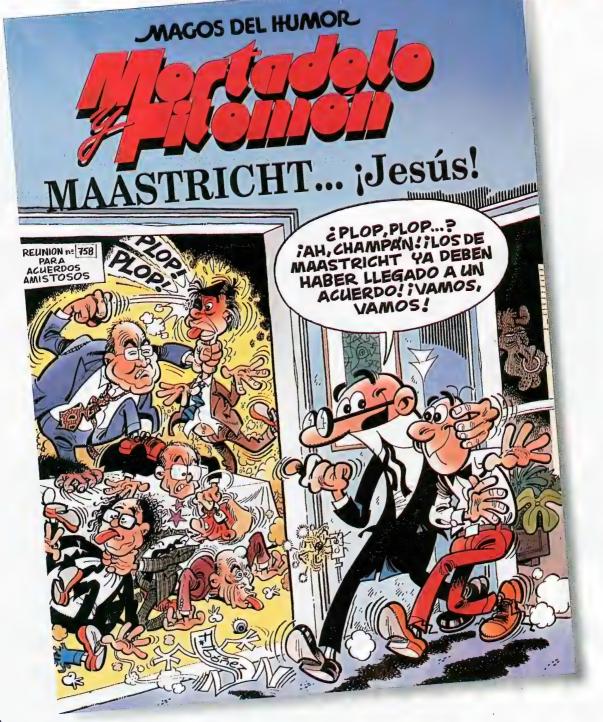
Handy Power

con el cargador rápido SV 900. Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear. Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas. Fabricado con material resistente a los golpes. -SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®. 2 horas de juego con Game Gear®. -SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®. 4 horas de juego con Game Gear®.



® Nintendo Game Boy es una marca registrada de Mintendo. ® Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

LOS PARA DAUGHTER OF SERPENTS, EL ESPIRITU DE LOS FARAONES LUIGI, UN HEROE A LA ESPAÑOLA GOBLIINS 2, HASTA LA ULTIMA PANTALLA QUE ES LA TELEVISION INTERACTIVA IIIAN SECUESTRADO ANARIOS





Por fin, un tema tan serio, se trata como es debido.

ORDENADORES

Mario is Missing, Daugther of Serpents y el programa español Luigi & Spaghetti son los juegos estrella que abren el paso en la recién comenzada singladura de SUPER PC.

JUEGA CON VENTAJA

Los dos gobliins enviados por el rey Angoulafre para rescatar a su hijo, agradecerán las pistas que ofrecemos.

HITS

83

Alone in the Dark, para PC, y Street Fighter II, para Amiga, fueron los juegos más vendidos durante el mes pasado.

CARGADORES

84

Los mejores listados en basic para obtener ventajas en nuestros juegos.

CONSEJOS Y TRUCOS

85

Pequeñas soluciones para solventar los grandes problemas y descubrir secretos.

EDUCACION

86

La factoría Disney sigue mimando a los más pequeños. Para ellos ha creado cinco juegos de magia e ingenio.

TECNOLOGIA

94

España se ha convertido en el primer país europeo en incorporar la televisión interactiva.

Las asperezas que no hace mucho tiempo existían entre los usuarios de consolas y ordenadores se han limado y los dos sistemas caminan ahora de forma paralela, con ventajas para uno u otro que se producen de manera cíclica, porque la vida y las modas así lo dictan. En SUPER JUEGOS respetamos y valoramos ambas vías, que suponen el descanso diario de todos aquellos que hemos encontrado en los videojuegos la mejor válvula de escape.

Con SUPER PC, cuya singladura se inicia este mes de marzo, pretendemos llevar a cabo una sección para usuarios de ordenador en la que primen los videojuegos pero en la que, poco a poco, aparezcan otra serie de componentes que rodean al ordenador personal. Habrá cabida para nuevos aparatos, periféricos o paquetes de gestión para uso preferentemente personal.

Nuestro empeño es centrarnos en los programas de juego. Ese será el núcleo y la razón primera. La norma por la que nos regimos es sencilla: estudiar los juegos a fondo y ofrecer a nuestros lectores la garantía de que sacarán el mayor partido posible a su inversión de ocio.

A quienes hacemos SUPER PC nos encantaría recibir vuestras sugerencias. La intención es hacer de estas páginas el vehículo de interconexión entre los usuarios de ordenador personal: compatibles, Amiga, ST o cualquier otro aparato informático. Este mes os presentamos una primicia: MARIO IS MISSING; el simpático personaje de Nintendo ha sido raptado en un programa que estará muy pronto a la venta en España. Con DAUGHTER OF SERPENTS viviremos inéditas experiencias a orillas del Nilo. Por último, en la sección de tecnología, la televisión interactiva es nuestra primera bandera.

PEDRO DE FRUTOS



ORDENADORES

Antes que nadie

MARIO IS MISSING

Un largo periplo

Algo extraño ocurre en el Polo Sur. El hielo se está descongelando por causas desconocidas y tanto los pobres pingüinos como la humanidad entera corren peligro. Mario y Luigi, junto con Yoshi, se encaminan apresudaramente hacia el lugar de los hechos.





FICHA TECNICA

Nombre: Mario is missing Fabricante: The Software

Toolworks Sistema: PC

Género: Aventura educativa

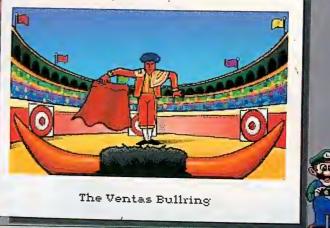




Sistema estudiado: PC

que son muy amigas de lo ajeno, y nos veremos en la obligación de devolver a sus legítimos dueños las pertenencias que han robado por todos los confines terráqueos. Para ello, debemos movernos por el mapa de cada ciudad, recuperar los tesoros y devolverlos en los puntos de información que hay en los diversos monumentos. Como están cerrados, tenemos a nuestra disposición un teléfono portátil para comunicarnos con ellos, y demostrar que posee-mos el objeto adecuado. Es necesario contestar correctamente a una serie de preguntas, cuya dificultad depende de la edad que hayamos asignado al jugador desde el panel de control. Una vez entregados los

Debemos recorrer el mundo entero para localizar a las tortugas Koopa y recuperar el fruto de sus delitos.





España también ha sido representada en el juego; sus tópicos son lo más llamativo.

Es necesario utilizar el mapa mundi para enviar a Yoshi en ayuda de Luigi.

objetos, accederemos a los monumentos para fotografiarlos y guardar un recuerdo. Para salir de cada territorio, enviaremos a Yoshi a la ciudad correcta; la labor se facilita con un mapa mundi, la información de los transeúntes y el periódico local.

El programa cuenta con buenos gráficos en sus escenarios, variando éstos en cada ciudad. Destaca también el mapa mundi en VGA de alta resolución. La definición de los personajes no es muy elevada, pero resultan muy simpáticos y agradables en sus acciones y movimientos.

Los poseedores de tarjeta de sonido podrán gozar de la música de cada ciudad, basada en la banda sonora original de los juegos de Mario para consolas, pero adaptadas a los ritmos típicos de



ORDENADORES

Antes que nadie

SLEEP WALKER

Un sonámbulo muy despierto



rbe está a punto de comercializar un juego original donde los haya. No se trata de masacrar ninguna colonia de marcianos, ni de pelear en la calle. Tampoco teneinos que arrasar una base militar entera con una pequeña metralleta. En este programa, el tema principal es el sonambulismo. Un niño de unos nueve años es víctima de esta enfermedad y, noche tras noche, se lanza a la calle en medio de

FICHA TECNICA

Nombre: Sleep Walker Fabricante: Ocean Distribuidor: Erbe Sistema: Amiga, PC Género: Arcade



Sistema estudiado: Amiga





maravillosos sueños.

Su perro Bobby se ha enterado del problema y, como siente un gran afecto por su amo, siempre le sigue para protegerle de los peligros que se cruzan en su camino.

Los gráficos del juego están realizados de forma realmente simpática. Los gestos que esboza el perro cada vez que le ocurre La misión del perro es salvar al niño. Para ello cuenta con una inumerable cantidad de acciones.



algo desagradable a su amo harán sonreir a todos los jugadores. El sonido, aunque moderado, cumple su función y el entretenimiento está más que garantizado.

Los usuarios de *Amiga* y de *PC* están de suerte. Por fin a salido a la luz un juego en el que la originalidad

APELLIDOS

CODIGO POSTAL

es la que prima. El fabricante se ha esmerado en diseñar buenos gráficos, un sonido espectacular y un argumento novedoso. Felicidades a **Ocean** por un juego que logrará divertirnos durante mucho tiempo.

CARLOS F. MATEOS

E SUPERJUEGOS!

THE ADDAMS FAMILY DOUBLE DRAGON 2 DUCK TALES HOOK KUNG-FU MASTER R-TYPE STAR TREK TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

ROBOCOP 2
TERMINATOR 2
THE SIMPSONS
TINY TOON ADVENTURES
TURRICAN
NAVY SEALS
DOUBLE DRIBBLE
CHASE H.Q.
WORLD CIRCUIT

OFERTA VALIDA DURANTE EL MES DE MARZO

; 2x5.400; 3x7.500 §

	X	TITULO	FORMATO	PRECIO
-				
-				
		GASTOS DE ENVIO		250
L		TOTAL		
Ν	OMBRE		EDAD	

TELEFONO

POP& SOIT

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:

Av. Petróleo, s/n, nave 10 • Pol. Ind. S. José de Valderas Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07 • 28917 MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO, NO ENVIES DINERO AHORA.

ORDENADORES

A examen



TROLLS

Los personajes de Tolkien se lavan la cara

Todo hacía prever una tranquila noche de invierno en la antigua fábrica de juguetes. Pero, cuando el reloj de pared señaló la hora de las brujas, un muñeco troll, que hasta entonces permanecía olvidado en una estantería, tomó vida y se vio inmerso en una peligrosa aventura. El reto era rescatar a los bebés extraviados en un mundo plagado de sorpresas.



La parada de los cerdos alados es el paso obligado para la siguiente fase.

n universo lleno de imaginación y color se abre ante nuestros ojos. Los personajes de Tolkien, aquellos trolls peludos de abyectas intenciones, un tanto descuidados y de torpe aliño indumentario, han cambiado su imagen en este programa y se han convertido en unos seres valientes, inteligentes y con buen aspecto. El juego está formado por siete zonas, a las que se accede mediante la pantalla de selección de nivel situada en una de las estanterías de la juguetería. Existe la posibilidad de escoger cualquiera de los siete niveles, aunque es necesario

completarlos todos para tener paso franco al último reto, que espera desafiante detrás de una gruesa puerta de madera. Además, en el recorrido por los estantes, se encuentran entradas a fases de bonificación que sólo pueden ser traspasadas si antes se ha finalizado con éxito el nivel de la puerta contigua.

Fantasía es la palabra que mejor define el ambiente que rodea al protagonista, una vez que se ve inmerso en cualquiera de las fases. Así, se puede encontrar desde un mar de líquido rosa en la tierra de la Soda, pasando por los mundos de los Juguetes, las Noticias, los Dulces, los Juegos de Mesa o las Fábulas, hasta todas las atracciones imaginables en el país de la Feria. Todos

FICHA TECNICA

Nombre: Trolls Fabricante: Flair Distribuidor: Erbe

Sistema: PC, Amiga y Atari ST

Género: arcade



Sistema estudiado: Amiga

Tierra de los Juguetes



Tierra de la Información



Tierra de la Soda



Tierra de



ellos forman un mágico escenario complementado por flexos pasados de voltios, judías de chocolate y todo tipo de artículos y animales con una actitud que va más allá de los límites de la realidad, que en este programa, simplemente, no existe. Todo pertenece a un mundo sin límites donde cualquier objeto alcanza características casi humanas.

Tinte de colores

Al iniciar un nivel se anuncia el número de bebés que se debe rescatar antes de localizar la parada de cerdos voladores, que llevan al muñeco hacia la siguiente fase. Durante este trayecto se encuentran, además de

los niños, alimentos y globos que

dejan al descubierto los tesoros que

encierran, entre los que se hallan los

poderes especiales. Estos permiten

al troll doblar su capacidad de salto,

hacerse inmune e incluso volar; aun-

que también pueden obstaculizar

sus movimientos. En todos los casos

sólo tienen un efecto temporal, que

se reconoce por el color que toma el pelo del protagonista mientras per-

Gráficos: 92.
Originalidad: 75
Sonido: 80

manece su influencia. Otros de los objetos a destacar son las letras pa-

Interés:

Diversión:

TROLLS

88

84

manece su influencia. Otros de los objetos a destacar son las letras para formar las palabras BONUS o BOGUS que dan paso a fases especiales de bonificación, en las que hay que encontrar la salida antes de un tiempo limitado. En la primera sólo se trata de conseguir puntos sin



En la Tierra de la Soda hay que localizar este líquido elemento en el interior de los globos.

arriesgar nada; pero la segunda tiene como premisa recoger dos objetos determinados antes de escapar y, en caso de

no lograrlo, se pierde una vida.

Para finalizar, conviene mencionar la importancia del yo-yo, mediante el cual el protagonista puede golpear a sus enemigos y balancearse colgado de una plataforma. De esta manera se simplifica el camino hacia el nivel siguiente que debe realizarse a lomos de un simpático cerdo alado.

JAVIER ITURRIOZ

e la Feria





Tierra de la Fábula

Tierra del Juego



Tierra de los Caramelos



CAESAR

Los laureles de la Antigua Roma

El Imperio Romano no se hizo en un día, y llegar a ser un auténtico César no es fácil. La estrategia económica y la ambición política son factores determinantes para conseguir lucir la corona de laurel y guiar los destinos de una civilización que comenzó con dos gemelos y una loba en un lugar rodeado por siete colinas y llegó a dominar el mundo.

I protagonista de este programa es un ambicioso oficial romano al que se le ha asignado el gobierno de una insignificante provincia del Imperio, en la que sólo hay árboles y piedras. Pero esto no le desanima; todo lo contrario, ya que se trata de un auténtico reto: crear una ciudad y conseguir el mayor bienestar posible para sus ciudadanos. Tu

deseo es ir escalan-

do posiciones e in-

tentar llegar a ser al-

gún día emperador

de Roma.

Super Juegos



Nada más comenzar la partida el ordenador te asignará automáticamente la provincia sobre la que edificarás tu capital.

pital y conseguir el enriquecimiento de la zona.

Si las cosas van bien, poco a poco puedes ir añadiendo escuelas, templos o algún anfiteatro; pero acordándote de comunicarlos con el resto de edificios por medio de carreteras y conducciones de agua.

FICHA TECNICA

trabajos de construcción. Es funda-

mental elegir un lugar cerca del río

para asentar nuestra ciudad. El pri-

mer edificio que necesitamos es el

Fórum. Posteriormente, añadiremos

algunas casas cerca de ese impor-

tante centro administrativo y proce-

deremos a la construcción de carre-

El siguiente paso consiste en edifi-

car tiendas en la zona, así como un

mercado y algunas industrias. La

idea es atraer a la mayor cantidad

posible de ciudadanos a nuestra ca-

teras y cañerías de agua.

Nombre: Caesar Fabricante: Impressions Distribuidor: System 4 Sistema: PC, Amiga y ST. Género: estrategia





Sistema estudiado: PC

¡Que vienen los bárbaros!

Pero, como nada es perfecto, el desarrollo económico de la capital atraerá también a los enemigos del Imperio Romano. No muy lejos de nuestra ciudad han aparecido campamentos de sanguinarios soldados que intentarán saquear la zona. A fin de defendernos, es útil la construcción de varios cuarteles por toda la ciudad. Una importante ayuda es que contamos con el apoyo del resto de las legiones. En el momento en que se aproximen las hordas bárbaras, el programa te avisará de ello para que prepares la defensa.

Para sacar ventaja

★ Divide tu tiempo a partes iguales entre la capital y la provincia. No descuides el nivel provincial o será arrasado por los bárbaros.

★ No te gastes todo el dinero de una vez. Reserva siempre algo para posibles contingencias.

★ Usa los minimapas; te aportarán información de gran utilidad.

★ No te olvides de proporcionar agua y carreteras de acceso a todos los edificios que construyas.

★ Si no tienes suficientes esclavos para la construcción de carreteras o la extinción de incendios, gástate más dinero en su bienestar y verás como aumenta su número.

★ Si se produce un incendio en la capital, procede rápidamente a apagarlo o se extenderá con celeridad.

★ Al principio no construyas un número excesivo de edificios, pues desaparecerán si no hay suficientes trabajos o lugares de distracción para los ciudadanos.



En cualquier momento del juego puedes acceder a un panel que te indica la opinión del César sobre tu forma de gobierno.

El dinero, no podía ser menos, tiene una importancia fundamental en el desarrollo de este simulador. Al inicio del programa eliges el nivel deseado, que depende de

do, que depende de la cantidad económica con la que vas a comenzar la aventura. Cada edificio o infraestructura que construyas supone un coste para la ciudad, por lo que resulta imprescindible iniciar las obras lentamente y con sentido común. Además, hay que pagar a los soldados, cuidar a los esclavos y cumplir religiosamente con los tributos anuales a Roma. Afortunadamente, existe una forma de conseguir dinero. Se trata de los impuestos con

los que se car-

ga a los ciuda-

danos y a los ne-



agua es un elemento imprescindible en el desarrollo de cualquier ciudad. Es importante abastecer cada edificación que construyamos.

gocios privados. Pero recuerda que unas tasas superiores al cinco por ciento crearían el descontento entre la población y provocarían graves alborotos que sólo las legiones pueden acallar.

Como las noticias vuelan, todo cuanto hagas en tu provincia llegará a oídos del César y, si combinas con habilidad la paz, la cultura y la prosperidad en tus dominios, serás propuesto para un ascenso político.

Siguiendo la tónica de anteriores juegos de Impressions —léase SA-MURAI, GREAT NAPOLEONIC BATTLES o CRIME CITY— CAESAR es un programa de estrategia que incluye las posibilidades de construcción, administración y gobierno de un núcleo urbano diseñado por el propio jugador. En suma, se trata de un atractivo programa que combina magníficamente la faceta lúdica con la educativa, algo que siempre es de agradecer.

ANDRES GARCIA

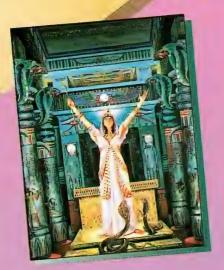
CAESAR

Interés: 85
Diversión: 80
Gráficos: 90
Originalidad: 79
Sonido: 82

Puedes ordenar a las legiones que ataquen a los invasores eligiendo entre varios tipos de tácticas: formación defensiva, retirada, ataque frontal, flanco—que consiste en rodear al contrario— y carga. Si actúas con la debida inteligencia, no te será difícil expulsar de tus territorios a estos primitivos adversarios.

En cualquier momento del juego puedes acceder a unos mapas que te proporcionan información específica sobre diferentes aspectos de la ciudad como la urbanización, la administración, el valor de la tierra o la distribución del agua.

Además, tu acceso al Fórum te permitirá obtener datos adicionales de tus consejeros sobre las cuestiones más importantes.



DAUGHTER OF SERPENTS

El áspid de la vida

El dios Sol brilla con fuerza sobre las arenas del país de los Faraones. Una tierra plagada de extraños y misteriosos cultos, de sacerdotes y conjuros, de oro bajo tierra, camino de la inmortalidad. Un lugar que despierta pasiones y en el que la muerte ronda por templos y pirámides.

gipto, años veinte. Cientos de barcos están atracados en el puerto de Alejandría, un lugar donde se entrecruzan culturas milenarias y docenas de lenguas. Una nave acaba de arribar a tierra y los pasajeros comienzan a descender lentamente por la pasarela para tocar suelo egipcio. De repente, y ante los asombrados ojos del pasaje, un hombre de tez oscura y con aspecto de turco es asesinado. Pero la policía actúa con rapidez y el autor del crimen es capturado y abatido. Al morir el asesino, un hecho inexplicable sucede: una extraña mutación le hace convertirse en un lagarto.

Este cúmulo de sorprendentes sucesos es contemplado por el personaje principal de este juego de ordenador, en el que se mezclan el rol y la aventura gráfica. Como es habitual en este tipo de programas, es el propio jugador quien asume el protagonismo de la historia.

Pero aún hay más, ya que la personalidad de nuestro personaje en Alejandría puede adoptar distintas características, incluso se puede elegir el sexo. Así, es posible "diseñar"

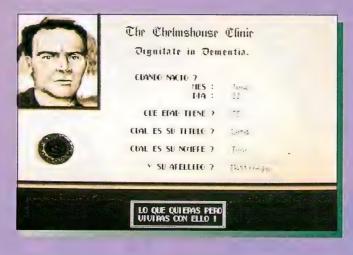
ELIJA SU GENERO

Al comienzo del programa es posible elegir el sexo del protagonista. El desarrollo de la aventura varía si es hombre o mujer.

el nombre, la fecha de nacimiento, la edad, el título -lord o profesor-, la nacionalidad -británica o estadounidense- y la profesión. Dentro de este apartado se encuentran seis op-

> ciones: viajero, egiptólogo, ocultista, detective, místico e investigador, a la manera de Sherlock Holmes. Cada una de estas actividades otorga distintos conocimientos. Si nuestra vocación nos lleva por el sendero del egiptólogo, obtendremos información sobre papirología, jeroglíficos, arqueología, mitos egipcios y la época de los ptolomeos. Si optamos por ser un viajero, vere-

mos fundamentado nuestro bagaje con idiomas, costumbres locales o mitos árabes, entre otros elementos de interés.



Una completa ficha con todos los datos del protagonista aparece tras haber realizado la elección del jugador.

FICHA TECNICA

Nombre: Daughter of Serpents Fabricante: Millennium Distribuidor: Dro Soft

Sistema: PC

Género: Rol-aventura







Sistema estudiado: PC

ROSTROS PARA UN ENIGMA



GRUBER: Su papel es el de director del Hotel Savoy y es el primer personaje con el que se dialoga en el desarrollo del juego. Entregará al egiptólogo una carta del museo Greco-Romano con una cita y, posteriormente, otras misivas distintas.

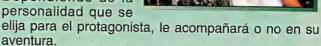
PROFESOR STONE: Es el director del Museo Greco Romano. Accede a gestionar el permiso de excavaciones que ha solicitado el protagonista, a cambio de que éste le preste su ayuda.



BIMBASHI CAMERON: Representa al policía encargado de la investigación sobre el mercado negro de papiros. Es quien explica detalladamente el asunto y facilita la identidad de la principal sospechosa, Ariadne Elytis. Acompañará a nuestro personaje en diversos escenarios.

ARIADNE ELYTIS:

Esta bella y sensual viuda de nacionalidad griega es la principal sospechosa del complejo entramado de la venta de papiros. Dependiendo de la personalidad que se



CAMARERO ARABE:

Ataviado a la usanza egipcia, con el clásico fez rojo, y de unos modales exquisitos, es el encargado de guiar al protagonista desde el Café del Paraíso hasta la presencia de la viuda



griega. La sensual Ariadne Elytis tiene en su poder la mayoría de las claves necesarias para resolver con éxito el juego.

A partir de este instante, el programa nos llamará por nuestro nombre y las intrincadas calles de Alejandría comenzarán poco a poco a desgranar sus misterios.

Cartas misteriosas

Tras los acontecimientos sucedidos en el puerto, el lord egiptólogo -imaginemos que ésta es la personalidad que se ha elegido- llega a su alojamiento: el Hotel Savoy, un lugar decorado al más puro estilo clásico.

Allí le recibe su director, Gruber. quien, además de recibirle cordialmente, le hace entrega de una carta remitida por el Museo Greco-Romano de Alejandría. En ella se habla sobre el permiso que el protagonista había solicitado para realizar una excavación arqueológica, y se requiere su presencia en el museo. Es conveniente guardar esta misiva en el inventario, que consta de un diario en donde aparecen, de forma automática, todas las anotaciones.

También tendremos a nuestra disposición un libro con el mapa de

Alejandría, al que se accede con el item que aparece a la derecha de la pantalla. Este plano de la ciudad nos permite desplazarnos a cada uno de los lugares donde se desarrolla esta inquietante aventura, como el café, el museo, el hotel, la agencia de viajes y otros escenarios que aparecen paulatinamente a medida que se descubren nuevas pistas.

Otro de los útiles a nuestro servicio

Debes investigar en el mercado negro, donde han comenzado a aparecer rollos de papiros de la época ptolomaica

es un libro sobre las costumbres de



ORDENADORES

A examen



Sólo hay dos opciones para elegir la nacionalidad: británica o estadounidense.

puertos paralelos en la nave de la tecnología, de una CPU.

El egiptólogo parte hacia el Museo Greco-Romano, donde es recibido amablemente por su director, el profesor Stone. Este se compromete a prestarle ayuda en todo lo relacionado con el permiso de excavaciones que pretende consequir; pero, como casi nada es gratis en esta vida, y en la misteriosa Africa menos, Stone le requiere un favor a nuestro estimado arqueólogo. Antes le explica detalladamente cuál es el problema: durante los últimos meses han aparecido valiosos rollos de papiros en el mercado negro. Esto podría significar el posible hallazgo de una gran tumba de la época ptolomonica, que quizá esté siendo saqueada.

Biblioteca de Alejandría. Pero la policía se encuentra en

Incluso se aventura que algunos

de estos antiguos textos pudie-

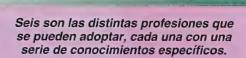
ran ser parte de la legendaria

un callejón sin salida, ya que necesita una persona no conocida en los ambientes habituales por donde circulan las antigüedades de procedencia poco clara.

Una bella sospechosa

Tras aceptar el trato, el protagonista se encamina -por medio del planoa la comisaría de policía de Gumrur. Allí habla con Bimbashi Cameron, que le informa del estado de la cuestión. Las averiguaciones llevadas a cabo haste ese momento les han conducido hasta una red de corrup-

La elección de la personalidad del protagonista de esta aventura provocará una variación sustancial en el desarrollo del programa



ELIJA SU PROFESION

ción policial y a una extraña mujer de nacionalidad griega, cuyo nombre es Ariadne Elytis. Para localizar a la sospechosa se ofrecen dos lugares clave, ambos negocios pertenecientes a su difunto marido: el Café Jardines del Paraíso y la Compañía exportadora-importadora Elytis. Asimismo, le garantiza que si acepta colaborar con las autoridades, éstas se comprometen a protegerle.

Una vez llegados a un acuerdo de colaboración, el especialista en arqueología egipcia se traslada al café, donde es recibido amablemente por un camarero vestido a la más pura usanza árabe.

Toma asiento en una mesa y, mientras espera a su desconocida interlocutora, pide una taza de la humeante y típica infusión egipcia y algo de comer. Tras degustar este tentempié, aparece Ariadne, que teje los hilos de una conspiración sutil. Para

Cuna de la cultura mediterránea

La ciudad fundada por Alejandro Magno en el año 330 A. de C. se encuentra en la desembocadura más occidental del Nilo, y fue el emporio del comercio y la capital de la cultura del Mediterráneo oriental.

En ella estuvo la mítica Biblioteca de Alejandría que atrajo a todos los sabios griegos y que lucía, en su puerto, una de las siete maravillas del Mundo: el Faro de Alejandría.

En el desarrollo del juego encontramos seis puntos claves distribuidos



en el plano de la ciudad: Hotel Palace Savoy, Café Jardines del Paraíso, Museo Greco-Romano, Agencia Cook, Comisaría de policía de Gumruk y Catacumbas.



El puerto de Alejandría, ciudad fundada por Alejandro Magno en el año 330 A. de C., es el lugar donde comienza esta aventura gráfica.

interesante, le dejará una nota en la conserjería del hotel.

El protagonista regresa al Savoy y sube a su habitación para hacer tiempo. A

la mañana siguiente, baja a recepción

y le es entregada una carta de Ariadne. En ella le pide que acuda de nuevo al Café del Paraíso.

Con el mapa en danza, se dirige a su cita y nuevamente es recibido por el árabe. La señora Elytis le comunica una serie de interesantes datos, y asegura que ha descubierto algo importante.

El espíritu de Anubis

La investigación del egiptólogo llega a su punto álgido, ya que no tiene más remedio que acompa-

La viuda griega Ariadne Elytis es la dueña del Café Jardines del Paraíso, lugar clave para resolver el misterio

unas oscuras tumbas. El peligro acecha, pero el protagonista, haciendo gala de un valor irreprochable, le acompaña y se sumerge en un mundo de magia y oscurantismo en el que se realizan conjuros con una finalidad poco común para una mente occidental: hacer hablar al espíritu de un difunto. La sombra de Anubis, el dios chacal que se encarga de pesar los corazones de los muertos para juzgar su paso por el mundo, planea con insistencia por el antiguo y esplendoroso sepulcro, que aún guarda muchos interrogantes que el propio jugador deberá descubrir para llevar a buen término esta aventura gráfica que, obviamente, no acaba aquí.

Pero como nos hallamos en el inquietante país del Nilo, que aún



Un asesinato está a punto de cometerse sobre la persona de este pasajero turco que acaba de pisar tierra egipcia.

asegurarse de que obtendrá alguna información, el protagonista debe contestar a las preguntas de la bella e insinuante señora Elytis, afirmar que se halla en viaje de negocios, y que está interesado en la compra de antigüedades y, más concretamente, en la de papiros. La sospechosa. convencida de sus encantos, no duda en asegurarle al presunto comprador que ha elegido el lugar correcto para adquirir su mercancía, ya que puede proporcionarle auténticas gangas. Tras averiguar el lugar de hospedaje del extranjero, asegura que, si sabe de algo

ñar a la sensual dama a

LOS PTOLOMEOS, UNA DINASTIA FAMOSA



Esta dinastía egipcia es, desde el punto de vista histórico, la protagonista del programa, ya que los papiros que han desaparecido pertenecen a su época. Ptolomeo, el fundador de la dinastía, fue un lugarteniente de Alejandro Magno. A la muerte de éste, en el 323 A. de C., el imperio que había formado se dividió y Egipto fue a parar a manos de este veterano guerrero que había servido a Alejandro como general de confianza.

La dinastía duró 300 años, hasta el año 30 D. C. en el que la famosa Cleopatra, última representante de los Ptolomeos, puso fin a su vida con un áspid que le mordió en el pecho.Tenía 18 años cuando subió al trono y su esposo fue Ptolomeo XIII.

Los ptolomeos, griegos, llevaron sus modos de gobierno y comercio y la cultura helenística al país de los faraones, siendo el Museo y la Biblioteca de Alejandría los más famosos de la antigüedad. Pero su hegemonía empezó a decaer cuando la triunfante Roma se inmiscuyó en su política. A Egipto llegaron Pompeyo y Julio César. Este, que vivió un romance con Cleopatra, fue asesinado y el país del Nilo cayó bajo el poder de Marco Antonio -con quien también se relaciona sentimentalmente a la famosa reina- que fue vencido posteriormente por Augusto.

guarda bajo las entrañas de sus arenas muchos enigmas, no desvelaremos aquí toda la suerte de sorpresas que nos esperan en DAUGHTER OF SERPENTS.

Un programa de excelente calidad, no excesivamente difícil de jugar, en el que hay que hacer notar aún otra

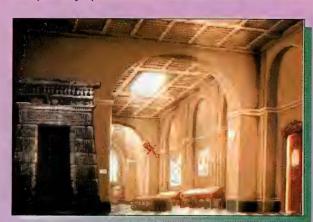
más cortesía v obtendrá más ayuda. De esta manera, surge la posibilidad de jugar en diferentes circunstancias y con protagonistas que poseen cualidades y conocimientos distintos, por lo que resulta un programa muy flexible.

En cuanto al sonido se refiere, esta

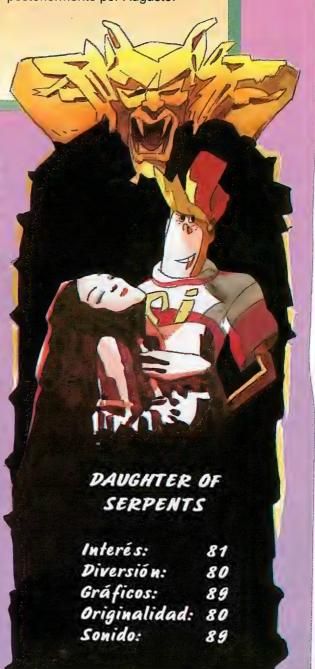
aventura cuenta con una estupenda música, presente en casi todo momento, que contribuye decisivamente a sumergirnos en el mundo de los faraones y casi emular a los más clásicos egiptólogos de la Historia, Howard Carter y Lord Carnavon, quienes descubrieron, a principios del Siglo XX la inmortal tumba de Tuthankamon. Pero hay que andarse con cuidado. La maldi-

ción de este faraón, muerto en plena juventud, cayó sobre ellos. Menos mal que contamos con el talismán mágico de nuestro ordenador que, como siempre, nos salvará de todo mal. 🔌

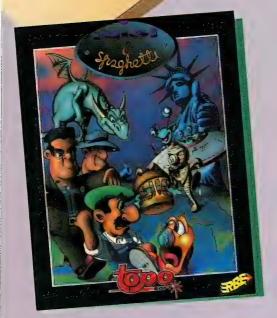
ANTONIO J. MARTINEZ



característica más: dependiendo de las opciones con que hayamos diseñado al protagonista al principio de la partida, el desarrollo del juego puede cambiar bastante. Tan sólo un ejemplo para ilustrar este aspecto: si el personaje principal es una persona de más edad, será tratado con







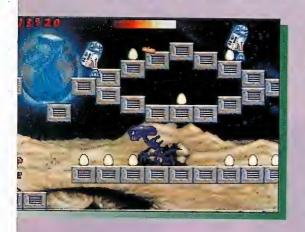
LUIGI & SPAGHETTI

Un superhéroe a la española

La Tierra se encuentra en peligro. Ha sido invadida por una extraña raza de alienígenas que ha dejado los huevos de sus futuros congéneres incubándose al sol. Todos los héroes han sido vencidos, y las autoridades han decidido recurrir a Luigi, un hombre campechano, con un talante más cercano al de Súper López que al de cualquier otro mito del cómic.

odos los superhéroes han sido secuestrados. El látigo de Indiana Jones reposa, inútil, encerrado en una celda de gruesos barrotes; Tarzán se ve acosado por los que hasta hoy eran sus amigos: los animales de la selva; Espartaco ha dejado de ser un temido gladiador del coliseo romano; Robin Hood, Sherlock Holmes o Luke Skywalker son ahora un triste reflejo de aquellos hombres que se erigieron como los grandes defensores de la ley y el orden.

Las autoridades terrestres, desesperadas ante la falta preocupante de





héroes, han decidido buscar a un nuevo baluarte que expulse a los alienígenas que acechan la tierra y destruya sus venenosos huevos. En un recóndito pueblecito de la geografía española han localizado a Luigi, un campesino que se ve obligado a romper la monótona paz de sus siembras para, acompañado de su fiel gusano multicolor Spaghetti, convertirse en un superhéroe de tomo y lomo.

Una boina dorada preside la cumbre de una de las plataformas que pueblan la Luna, última fase del juego. Si la consigues, serás recompensado con una preciada vida extra. Siete son las fases que Luigi ha de recorrer en su misión: el soleado Egipto; la recóndita selva amazónica; Roma; el mágico mundo de Camelot; los Estados Unidos de América; la tétrica Transilvania; y, como final, la Luna: el cuartel general de los extraterrestres.

Los huevos reposan sobre plataformas situadas a diversas alturas. Para destruirlos, Luigi debe saltar sobre ellos esquivan-

do a los enemigos y haciendo uso de los bloques móviles que le con-

FICHA TECNICA

Nombre: Luigi & Spaghetti Fabricante: Topo Soft Distribuidor: Erbe Software

Sistema: PC

Género: arcade-plataformas





Sistema estudiado: PC



SUPERHEROES EN APUROS



FASE 1: EGIPTO

Indiana Jones está prisionero en una jaula. Debes esquivar a momias y faraones egipcios para rescatarlo de su calurosa prisión, cercana a las enormes pirámides.

FASE 4: CAMELOT

Una bola de acero aprisiona la pierna de Robin Hood. En un decorado medieval, debemos enfrentarnos a caballeros furiosos, llameantes dragones e incluso al mago Merlín; los amigos ya no son lo que eran.



FASE 2: AMAZONIA

Lejos de Africa y de chita, su más fiel compañera, Tarzán ha sido secuestrado y recluido en la inóspita selva amazónica.

Hambrientos cocodrilos y feroces gorilas serán

los adversarios más directos de Luigi para liberarle.

FASE 5: USA

Superman se encuentra atrapado en un bloque de kriptonita. Para liberarlo debes evitar que indios y vaqueros, hamburguesas hambrientas y Hulk Hogan mermen tu energía.



FASE 6: TRANSILVANIA

El Conde Drácula, Frankenstein, hombres lobo y momias desilachadas, intentan disuadirte en un tétrico ambiente para que no rescates a Sherlock Holmes y a su ayudante, el Doctor Watson.



FASE 3: ITALIA

Gángsters con ametralladoras, centuriones romanos y pizzas asesinas intentarán por todos los medios que no liberes al gladiador Espartaco de sus cadenas.

FASE 7: LUNA

El satélite terrestre es la base de los alienígenas invasores. Debes salvar a Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca de las garras de Alien, el robot R2D2, y unos marcianos pegajosos armados con láser.



ducirán de un soporte a otro. Conforme avanza el tiempo, los huevos se irán abriendo, liberando a unos marcianillos que colaboran en la tarea de mermar la energía de Luigi. Cuando huevos y extraterrestres hayan sido destruidos, podremos liberar al superhéroe que se encuentra

> retenido en alguna zona de cada una de las siete fases.

La función del gusano Spaghetti es amortiguar las caídas desde grandes alturas de Luigi, y ayudarle a llegar a otras convirtiéndose en un socorrido muelle que, al rebotar en él, le eleva a gran altura.

Además de los huevos y los bloques, nuestro héroe encontrará objetos que potencian sus capacidades. Lejos de valerse de complejos instrumentos científicos, Luigi revitaliza su ímpetu rural con una boina dorada que le otorga una vida.

El icono de la "S" dará a Luigi una silueta más acorde con la de un auténtico héroe; si bien el personaje de cómic al que más se asemeja es Súper López. Menos da una piedra... Enfundado en su traje de Superman, podrá destruir los huevos con sólo pisarlos o golpeándolos con

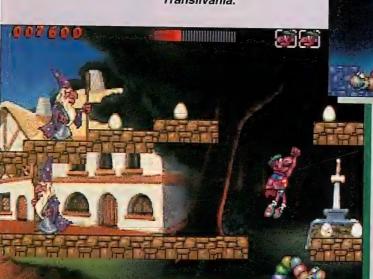


El aire cansino de las acciones de Luigi desaparece por arte de magia gracias a la insignia de Superman. Eso sí, nuestro héroe no reniega jamás de su rústica pero caliente boina.



A examen

La mítica Excalibur preside el majestuoso escenario de Camelot, donde los seguidores de Merlín protegen los huevos enemigos. Lejos del mágico reino del Rey Arturo, el Conde Drácula campa a sus anchas por los oscuros parajes de Transilvania.



su puño al volar. Además será inmune al roce de los enemigos.

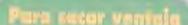
Gráficos simpáticos

Los gráficos en VGA 256 colores son buenos y derrochan comicidad. tanto en los sprites de los personajes, como en los fondos de pantalla, entre los que podemos encontrar desde una boca de metro en la Amazonia, a una tumbona y una

sombrilla en una playa de la época medieval. Cada personaje tiene sus

propios movimientos, cuya velocidad depende del PC que se posea; teniendo en cuenta que, en los lentos, el scroll de fondo de pantalla se ralentiza considerable-

mente, adquiriendo un incómodo movimiento a saltos.



Recuerda que, al llevar puesto el traje de súper hombre, los ataques enemigos no te restan energía. Gracias a ello podrás aplastar los huevos y marcianillos sin el menor peligro.

Lo mejor es trazar un plan de destrucción de huevos en cada fase, para así avanzar más rápido en posteriores partidas, ya que los movimientos y acciones de los "malos" son siempre los mismos.

Cada fase cuenta con su propia melodía v efectos sonoros, que sólo los poseedores de una tarjeta de sonido tipo Soundblaster podrán escuchar; el resto deberá conformarse con los sonidos del altavoz interno del PC.

LUIGI & SPAGHET-TI es, en pocas palabras, un arcade totalmente español de la compañía Topo Soft que derrocha simpatía gracias a la comici-

dad sus gráficos y su interesante, aunque algo monótono, sonido. Lástima que sus niveles sean tan cortos.



Interés: 80 Diversió n: 84 Gráficos: 87 Originalidad: 80 Sonido: 82









Master System II por 3 años y además de recibir en tu casa todo lo que quieres saber sobre, ciencia,

investigación, astronomía.... Saldrás ganando,

porque conseguirás esta magnífica consola de

videojuegos.

SEGA MASTER SYSTEM II POWER BASE

YA SABES, AL SUSCRIBURGE A FINDER SALDRAS JUGANDO

No esperes más, suscríbete hoy a CONOCER por 3 años (36 números) por 15.700 pesetas (gastos de envío incluidos) y conseguirás esta consola de videojuegos.

Si lo prefieres suscríbete a CONOCER por 1 año (12 números) y benefíciate de un 20% de descuento en tu suscripción pagando sólo 3.360. pesetas.

Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas. Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa	7.900 pts. América, Asia y At
D	
D	elétono
PoblaciónCodigo	Postal
Marque con una X 20 % Descuento □ Regalo □	
FORMA DE PAGO	
Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.	Firma:
Circ postal púm	
Giro postal núm. de fecha de fecha	
- VIOA. I di ICIA II	
AMERICAN EXPRESS: Tarjeta no	
recha de caddejdad de la farieta	
Nombre del titular, si es distinto	

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER Departamento de
Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID



DAVID LEADBETTER'S GOLF

A buen vasallo, buen señor



avid Leadbetter no es un maestro cualquiera; es "el maestro". Por ello, cualquier programa que llevase su nombre debería ser, cuando menos, didáctico aparte de competitivo. Los programadores del DAVID LEADBETTER'S GOLF acertaron plenamente y encontraron el camino para desembocar en un juego completo donde los swings masculinos y femeninos se diferencian realmente entre sí; aparte de que podemos ver los efectos de distintos golpes sobre la bola, antes, durante y después del impacto. Realmente educativo.

Los jugadores humanos pueden co-

La proliferación de simuladores de golf, bautizados con los nombres de los jugadores más ilustres del mundo, parecía indicar que ya nada nuevo se podría ver sobre los links informáticos. Este programa, donde destaca una visión ampliamente didáctica del golf y la posibilidad de competir a distancia gracias al modem, deshace esta creencia errónea.



menzar con cualquier handicap hasta el 25. Una vez en el campo, el mismo programa -esta es una de las novedades más atractivas- se encargará de concedernos el nivel que nos corresponda en relación

son muy atrayentes, desde

las pantallas de

las "clubhouse" a

la visión de los

greens, pasando

por las

perspectivas de

cada hoyo.

con nuestro juego. El programa reproduce, con gráficos muy atractivos, varios de los campos más famosos del Circuito Americano como Buckland Heath, Mountsummer Point, Fairdale Park, Fenham Valley, Ballybrook y St. Agustine. Una vez que salgamos al campo (en cualquiera de las doce modalidades de juego que existen), nos encontramos con un mapa isométrico gracias al cual podemos cambiar la posición y la altura del tee, la colocación de la bola y la posición de los pies respecto a ella. También es posible variar nuestro tiro en

La posición de los pies es fundamental para el efecto que deseemos darle a la bola y el estado del terreno.

FICHA TECNICA

Nombre: David Leadbetter's Fabricante: Microprose

Distribuidor: Erbe Sistema: PC Género: Deportivo







Sistema estudiado: PC



La fuerza dei golpe y los efectos se representan por medio de líneas muy parecidas al swing que un golfista ejecuta en la realidad.

El mejor del mundo

Dicen que la mejor carta de presentación de un buen profesor son sus alumnos. La certeza de esta máxima adquiere una claridad meridiana en el caso de David Leadbetter: ocho años hace que Nick Faldo –sin duda, el mejor jugador de la última década junto a Ballesteros– decidió ponerse en manos del norteamericano y, desde entonces, ha conquistado nada menos que cinco títulos del Grand Slam.

Una excelente oportunidad de comprender el golf para los neófitos y de mejorar su técnica para los ya iniciados

función de la dirección y fuerza del viento y seguir la trayectoria en visión tridimensional.

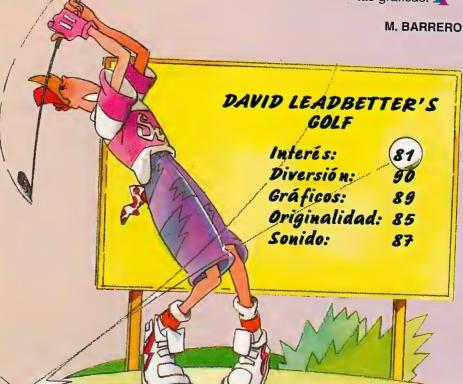
A la hora del swing, diez son los iconos que podemos consultar en pantalla, incluida la de regresar al menú. Una de ellas es la posición de la cámara que, según donde la ubiquemos, muestra unos scrolls sorprendentes, tal y como si estuviéramos sentados ante nuestro televisor con una retransmisión a todo lujo en la que se incluyeran diversas cámaras. El sistema para dar fuerza y efecto a la bola es sencillo. Para ilustrarlo recurre a unas líneas que marcarían el swing más correcto, con lo que tenemos mayor facilidad para asegurar el golpe. En el green se incluyen tres posibles perspectivas antes de golpear la bola: la de ésta hacia el hoyo, la viceversa y la perpendicular. La rejilla terminará por ofrecernos otra sugerencia válida de la fuerza y el efecto con que debemos patear.

Algún detalle se habrá pasado por alto en este simulador pero, dada su perfección, es posible que no nos percatemos hasta pasadas varias semanas. Ojalá no sea ésta la última solución, sino un paso más hacia el simulador perfecto.

La posibilidad de diseñar campos en el JACK NICKLAUS, la comodidad del PGA TOUR y la belleza del LINKS 386 PRO hacen que la oferta sea muy variada.

Para ejecutar este programa se necesita como mínimo un 386 SX, 12 megas de espacio libre en disco duro, otras dos de RAM y sistema operativo 5.0. Admite tarjetas gráficas.

Súper Juegos



CAR & DRIVER

En los límites de la velocidad



Porsche 959

The car of the future will NOT be an

·Más que un juego. Car & Driver es una gran enciclopedia del automovil deportivo. Dibuja en tu imaginación la carrera de coches más trepidante que puedas y estarás acercándote a la filosofía de este programa.

ara que puedas cumplir tus sueños al volante, Electronics Arts ha puesto a tu disposición la mejor escudería que cualquier piloto podría desear: Ferrari F40, Porsche 959, Lamborghini Countach, Lotus Esprint Turbo, Mercedes C11, Shelby Cobra, Corbette ZR1, Eagle Talon, Toyota MR2 y -no podía faltar- Ferrari Testarrossa 1957.

Escoge una de estas maravillas sobre ruedas y el ordenador te facilitará toda la información necesaria para que el binomio piloto-máquina sea perfecto. Conocerás la historia de su creación, una completa ficha técnica con todos los datos de velocidad, ca-

pacidad, potencia y demás características del vehículo. También dispondrás de dibujos de precisión que te mostrarán la línea del coche desde todos los ángulos posibles.

Si cualquiera de estos "diablos del asfalto" son máquinas prácticamente perfectas, el juego te brinda la posibilidad de darles un toque de personalidad. Gracias a la opción SET UP, podrás cambiar el color del coche, hacerlo indestructible -con lo que no explotará al salirse de la carretera- o elegir entre un cambio de marchas manual o automático. También está en tu poder la decisión de participar en una lucha desenfrenada contra el

Los coches más potentes de las mejores firmas automovilísticas del mundo te esperan. Haz rugir sus motores.

cronómetro o batirte con otros pilotos que pondrá a prueba tus reflejos. Tienes diez escenarios diferentes para demostrar tu pericia al volante. Desde la Autopista número 1 de California hasta una pista rápida de diseño ovalado, se abre un abanico de posibilidades que cubren todas las exigencias de un conductor de elite. Pulsa el nombre



de una de las diez, y el ordenador se convertirá en un magnífico piloto de pruebas. Te contará las características de su diseño, el terreno sobre el que se asienta el circuito y, lo más importante de todo, el coche que más se adecúe a su trazado.

Una vez determinado el vehículo con el que competir y el recorrido en el que deseamos participar, pasaremos a la acción.

Una invasión de gráficos irrumpen en la pantalla. Gráficos poligonales para las carreteras, coches y edificios, y digitalizaciones para todo el decorado -árboles, montañas y cielo-aportan un gran realismo.

Para controlar tu coche dispondrás de un amplio número de cámaras, con las que verás el transcurso de la carrera. Las interiores te mostrarán el cuadro de mando de tu vehículo. En-

tre las muchas exteriores, destaca la cámara corrida -que seguirá la acción de nuestra máquina acercán-

dose y alejándose- y la cámara superior, con la que tendremos una vista cenital del co-

Escoge el coche más adecuado a las características del terreno y, ¡qué los demás sigan la estela de tus neumáticos!

FICHA TECNICA

Nombre: Car & Driver Fabricante: Electronic Arts Distribuidor: Dro Soft.

Sistema: PC Género: Simulador



Sistema estudiado: PC

che y del terreno por el que avanza. Una última vista obtenida desde un helicóptero nos dará una visión total del circuito, en la que los coches estarán representados por puntos de diferentes colores y con la que podremos ver la situación de la carrera. Si bien los movimientos de CAR & DRIVER se ajustán a los cánones de este tipo de programas -generalmente buenos-, no muestran excesi-



CAR & DRIVER

Interés: 75 Diversió n: 80 Gráficos: 77 Originalidad: 79 Sonido: 82

Gracias a las diez cámaras que siguen el desarrollo de la carrera, dispondrás de la información visual necesaria para llegar el primero a la meta.

vos alardes técnicos. Los gráficos del magazine son de gran calidad, gracias a la VGA de alta definición, aunque los de las carreras no logran el efecto deseado. Si cuentas con tarjeta ADLIB o Sound Blaster, podrás disfrutar de efectos sonoros y musicales realmente conseguidos y acercarte aún más al electrizante mundo de las carreras de automóviles. 🔺

CARLOS F. MATEOS

GOBLIINS 2

Una pareja con muchos recursos

¡Qué tragedia! El malvado Amoniak ha secuestrado al Buffon, hijo del rey Angoulafre. El mago Tazaar ha encomendado a dos simpáticos gobliins, Fingus y Winkle, un arriesgado viaje a través de tierras desconocidas para rescatar al príncipe y llevarle de vuelta a casa.



PUEBLO >

Aldea

* Intenta coger el salchichón con Winkle. Mientras se ríen los dos viejos, coge la botella de leche con Fingus. Ve a la fuente.



* Riega las flores con la botella. Coge y entrega una flor al cacique. Pon a Winkle encima de la trampilla y pulsa el botón con Fingus. Coge el salchichón desde el techo de la casa. Vuelve a la aldea.



Fuente

★ Usa a Fingus para activar la fuente y, cuando corra el agua, llena la botella con Winkle. Usa la botella con Winkle sobre el

sapo y coge la piedra. Llama a la puerta y habla con el mago. Fingus debe usar la piedra en el mecanismo del tejado. Haz que Fingus baje el peldaño del mecanismo y sube con Winkle al tejado. Entra en la chimenea. Entra en la casa del mago.

* Abre la puerta de la bodega con la llave grande. Coge el vino. Ve a la pantalla del gigante.

Casa del Mago

* Mientras Winkle se sube en la cola del tigre, arrebata las cerillas de su boca con Fingus. Enciende la tetera con ellas. Pon agua

en la tetera y caerá



el poster. Empuja la tetera y coge la llave redonda. Usa la llave redonda con Fingus en el reloj de cuco. Cuando el cuco aparezca, arrójale la piedra con Winkle para conseguir la llave grande. Coge la llave y sal a la fuente.



Gigante

★ Fingus debe usar el salchichón en el pozo y, en ese momento, podrás pasar el perro con Winkle. Métete en el

agujero del árbol con Winkle. Mientras Winkle agarra a la gallina, haz que Fingus la gopee con el salchichón. Coge el huevo con Fingus y entra en la madriguera. Enciende el fuego y pon el huevo en éste con Fingus. Da el vino y el salchichón al gigante. Sal de esta fase por detrás del gigante hacia los alrededores del castillo.

Juega con ventaja

ALREDEDORES DEL CASTILLO



Zanja

★ Debes ejecutar estas acciones muy rápidamente o tendrás que repetirlas: entra en la torre con Fingus. Coge la bomba y, mientras Fingus la sujeta, enciéndela con Winkle. Entra en la torre con Winkle. Coge la bomba y,

mientras Fingus la sujeta, enciéndela con Winkle. Entra en la torre con Fingus. Coge la bomba y, mientras Winkle la sujeta, enciéndela con Fingus. Sube a la alfombra mágica y habla con Soka. Ve a la pantalla de Tom.

★ Usa el reloj de arena en la zanja y podrás cruzarla. Entra por la abertura con los dos gobliins y te encontrarás en el interior del castillo.

Tom

* Haz caer la pelota con la piedra.Winkle debe entrar en la casa por la que se asoma el niño y, mientras Fingus entra por la puerta



de arriba a la derecha, debe quitarle la pelota al niño. Da la pelota al jugador que tirará a canasta. Al rebotar la pelota, Winkle debe mover la canasta para desviarla. Cuando aparezca el alcalde, habla con él. Ve a la relojería y habla con Tom. Ve a la pantalla de Kael. ★ Usa la melodía en la puerta de la casa de abajo a la izquierda; sonará el reloj. Ve a la relojería y Tom te entregará el reloj de arena. Vuelve a la zania.

Kael

* Winkle debe usar la botella sobre la ninfa. Da de beber al árbol Kael con Winkle y sube a su mano. Sitúa a Fingus en la roca debajo de la rama. Mueve la rama con Winkle y Fingus cogerá la flor. Usa la flor en la piedra pequeña y

una abeja te entregará su miel. Pon a Fingus en lo alto de la roca de la izquierda. Levanta la piedra pequeña con Winkle y, cuando salga la abeja, monta encima de ella con Fingus. Entrega la miel a la ninfa y recoge el hongo que ella señale. Llama a la puerta de Vivalzart y enséñale la seta para entrar en su casa.



Vivalzart

★ Pon el hongo en la máquina con Winkle, pero actívala con Fingus. Coge un gusano del frasco con Winkle. Pon a Fingus sobre la

trampilla. Pulsa el botón de la estantería con Winkle y, mientras Fingus está colgado, arroja el gusano al buitre con Winkle. Echa la carne a la piraña y recoge el hueso. Sitúa a Fingus en la tapa del cubo de basura y entrega el hueso a Vivalzart con Winkle. Coge el elixir de la bondad y quita la pinza de la tubería. Usa la botella con los dos gobliins en el recipiente y ambos desaparecerán en el sueño del jazz.



Jazz

★ Usa el faro de la izquierda con Winkle para coger el palillo. Usando el palillo con la capucha, obtienes el caza-mariposas. Activa el muelle con Fingus para que aparezca el inflador, que Winkle podrá conseguir usando el faro de la izquierda. Activa el muelle con ambos gobliins para que se abra la puerta. Entra en ella con Fingus y usa la pinza con Winkle en el tubo de la base de la

Atraviesa el agujero con Winkle. Fingus debe hablar con el guitarrista, y Winkle usar la red caza-mariposas para capturar las notas musicales que éste interpreta. Usa el inflador con Winkle en el saxofonista y Fingus atrapará al mosquito con la red. Ahora, usa el inflador con Fingus en el saxofonista y Winkle atrapará la nota musical con la red. Winkle debe usar el mosquito en el faro izquierdo para que toque el batería y Fingus pueda capturar la última nota musical. Como ya tienes la melodía, vuelve a Tom.

ORDENADORES

Juega con ventaja

> INTERIOR DEL CASTILLO >



Guardianes

★ Coge la mayonesa y ponla cerca del guardián Gromelon. Sube con Fingus al tejado y salta encima de la mayonesa. Mientras mojas a Gromelon, quítale la espada con Winkle. Recupera la

mayonesa. Cuando Winkle despierte al guardián Rustik, coge el chicle de la boca del guardián Estalopicus con Fingus. Usa el chicle en la cerradura del armario para conseguir el molde. Ve a la herrería. * Haz que Fingus entregue la carne al guardián Amidal para quitarle la dentadura. Usa la llave en el armario y coge un traje con cada uno de los gobliins. Ve a la pantalla del pozo.

Herreria

* Entrega al herrero el molde y la espada. Habla con él. Usa el taburete con Winkle en el guardián Oto y, mientras le haces burla,



arrebátale la lanza con Fingus. Salta con Fingus sobre el fuelle y el herrero te dará la llave. Mientras Winkle usa la mayonesa con Focus, Fingus debe usar el taburete para arrebatarle la carne. Coge el vungue v vuelve a la habitación de los guardianes.



Pozo

★ Entra al subterráneo con Winkle y aparecerá una puerta. Mientras Winkle levanta el hacha, pulsa el botón con Fingus. La

puerta se abrirá. Entra al subterráneo con Fingus.

Mientras el monstruo verde hable, debes entrar por la puerta con Winkle. Cuando el guardia Schawarzy se asuste, usa el taburete con Fingus en la polea para engancharle. Winkle debe usar la dentadura para asustar a Schawarzy y, después, arrojarle el yunque. Ahora ya puedes usar las escafandras para salir por el pozo hacia el mundo submarino.

MUNDO SUBMARINO •

Pecio

★ Ve a la pantalla de la sirena.

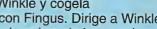
* Pasa por la puerta con Winkle. Enciende la lámpara con Fingus y, cuando aparezca el pez-lámpara, atrápale desde lo más alto del mástil con Winkle. Usa

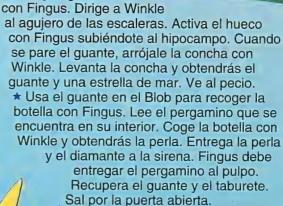


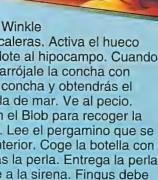
el pez-lámpara en las rocas oscuras de la parte superior derecha marcadas con "???". Sitúa a Fingus en la gran concha. Enciende la lámpara con Winkle; cuando aparezca la morena, mueve el timón. Usa la estrella de mar en el baúl con Winkle y, cuando el cofre esté abierto, pulsa la estatua con Fingus para recoger la espada. Usa la espada en la calavera y coge el diamante. Vuelve a la pantalla de la sirena.

Sirena

* Fingus debe usar el taburete con el hipocampo. Ve con Fingus al aquiero que se encuentra en las escaleras. Toca la concha con Winkle y cógela







> EL REINO DE AMONIAK >



Despensa

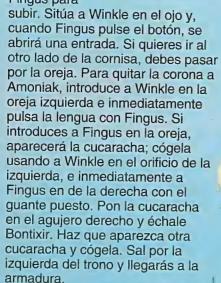
★ Toca el pez espada con Fingus y recoge la sal. Levanta la tapadera con Fingus y, mientras, pon la sal en el hombrecito con

Winkle. Recoge con Winkle la lima de los frascos. Mientras Fingus cuelga de la cuerda de la derecha, tira de la izquierda con Winkle. Usa la lima en la cadena de la jaula del Colibrius.

Coge una chincheta de la pared. Las siguientes acciones debes hacerlas rápidamente: echa sal con Winkle en las albóndigas. Cuando Oumkapok agarre al cocinero, pon una chincheta con Fingus sobre la caja en la que estaba sentado. Cuando arroje la albóndiga hacia arriba, debes echar Bontixir en ella con Winkle. Ve a la pantalla del trono.

Trono

★ Coge la pimienta. Para subir a la cornisa, usa el taburete con Winkle, y haz que éste ayude con sus manos a Fingus para



★ Coge al Príncipe Buffon. Vuelve a la armadura.



Winkle es un rebelde indomable que no cesa de gastar bromas. Fingus su contrapunto: el equivalente al "listillo" de la clase



Armadura

★ Coge la pluma del yelmo con Fingus y

mójala en el bote de pintura. Pon a la cucaracha en el agujero, píntala de rojo con el pincel, y échale pimienta y Bontixir. Abre el yelmo y habla con el rey. Entrégale su corona. Vuelve al trono.

★ Sitúa al Buffon cerca de la máquina, pon a Fingus y Winkle debajo de ella. Actívala con el Buffon.

LA PLANTA GIGANTE •

Pergamino

★ Debes mover el cuchillo dos veces. Para ello, coge el mango con Fingus y, rápidamente, la punta con Winkle. Coge con Fingus el



señalador del libro y úsalo en la vela. Coge la cerilla y úsala con Winkle en el ojo. Lleva al Buffon al ojo y romperá las gafas. Coge el trozo de vidrio y úsalo con Fingus en el rayo de sol.

Recoge la bola de cera y úsala en el lacre del sobre. Usa el molde resultante en la cerradura. Coge la semilla y úsala en la aldea que aparece en el mapa. Sube a los tres personajes a la planta.



Planta

* Habla con Kael. Entra en el agujero con Winkle v recoge la judía. Levanta la piedra, un topo aparecerá; dale la judía con Winkle y, mientras, quítale el gorro con Fingus. Winkle debe usar la cerilla en las manzanas y, cuando rebote

ORDENADORES

Juega con ventaja

una de ellas, Fingus la podrá recoger con el gorro. Usa la manzana en el agujero. Come un hongo con cada gobliin y aparecerás en el sueño de los juquetes.

★ Pon al Buffon en la catapulta. Mientras un gobliin pulsa el botón, el otro debe saltar cuando aparezca la llave sobre la catapulta. Ve hacia la montaña por detrás de la planta.

★ Usa la llave en la puerta.



Juguetes

★ Sitúa a Fingus entre los bolos y, cuando la bola se detenga, salta sobre ella con Winkle utilizando la estrella de la derecha. Usa la bola en la tapadera con Winkle y haz que Fingus también se suba a ella. Activa la losa de la

derecha con Fingus. Coge otra bola, sitúala en la tapadera y pon a Winkle en la catapulta. Activa otra vez la losa de la derecha. Toca la antena izquierda con Winkle. Salta con él encima de la burbuja cuando ésta se encuentre sobre la tapadera. Fingus debe saltar sobre la losa derecha.

Coge el imperdible. Coge otra bola, ponla en la tapadera y sitúa a Winkle en la catapulta, activando la losa derecha con Fingus. Ahora, mueve a Fingus hasta el final del arco iris y activa con Winkle la losa superior. Rápidamente, pulsa el botón con Winkle y, acto seguido, Fingus debe pulsar la antena izquierda para encerrar al Buffon en una burbuja. Winkle debe explotar la burbuja con el imperdible. Automáticamente, volverás a la planta.

Montaña

★ Para subir una piedra de una plataforma a otra, un goblin debe sostenerla y el otro recogerla desde la plataforma superior. Sube



la piedra hasta la tercera plataforma. Sitúa a un goblin encima del león y arrójale la piedra. Empuja la cabeza roja. Sube la piedra hasta la segunda plataforma. Sube

a Winkle en el león y arroja la piedra con Fingus. Entra con Winkle por el agujero izquierdo. Sitúa a Fingus sobre el león y empuja la cabeza roja con Winkle. Salva la partida, ya que esta zona es difícil. La roca se moverá cuando sitúes a Fingus sobre la zona marcada como "!!!". Cuando esté a la altura de Winkle, salta hacia ella. Una vez arriba, usa a Winkle en la roca pequeña cerca de la jaula para que Fingus pase al otro lado. Usa la lima en la jaula y recupera la llave. Vuelve con los tres personajes a la planta.

MAGIA EN EL AMBIENTE •



Laboratorio

★ Usa el agua en el Buffon. Coge el lápiz y úsalo tres veces con Winkle en la pizarra. Coge la esponja. Fingus debe usar el lápiz en el

cuadro del mago y, mientras, Winkle tiene que saltar sobre el sillón para recoger el boomerang. Usa la jarra sobre Tazaar que arrojará un palillo. Rápidamente, arroja el boomerang al palillo con Winkle. Este debe usar el palillo en el esqueleto. Ahora, usa la esponja en el charco. Mientras Winkle acciona la pipa, Fingus debe usar la esponja húmeda sobre las volutas de humo que aparecen. Atraviesa la puerta que acaba de surgir y llegaras al Reino de la Muerte.

Reino de la muerte

★ Sitúa a Fingus en el ojo de la derecha. Winkle debe saltar desde la zona marcada con "!!!". Coge el ratón y úsalo en el lodo. Salta sobre el cocodrilo. Cuando Amoniak intente coger a Fingus, arroja el boomerang con Winkle



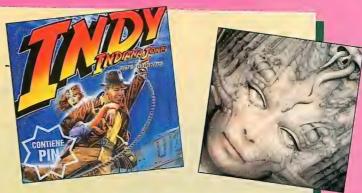
hacia los dientes de arriba. Antes de que el pequeño demonio devuelva el Buffon a Amoniak, haz saltar a un gobliin desde la zona de "!!!" para que el ojo alcance al sicario de Amoniak. Pon la esponja en la roca. Sitúa al Buffon en el ojo y salta con Winkle desde "!!!". Cuando caiga el agua de la esponja, usa el lápiz sobre ella con Fingus. Antes de que desaparezca, abre el picaporte con Winkle. Por fin, los tres héroes vuelven a casa. 🔺

ANTONIO GREPPI

Los súper del mes

ORDENADORES

PC ALONE IN THE DARK 1 **INDIANA JONES AND THE** FATE OF ATLANTIS **** LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES **J** A-TRAIN = **LEATHER GODDESSES OF** PHOBOS = CAMPAIGN 1 **GREAT NAVAL BATTLES** LURE OF THE TEMPRESS 1 **ETERNAM** 1 ECO QUEST 1



AMIGA

- STREET FIGHTER II 1
- **→** DARK SEED **↑**
- INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS UCRAZY CARS III
- SIM EARTH
- 6 HUGO ↑
 - AV-8B HARRIER ASSAULT 1
- **Q** CAMPAIGN ↑
- 9 WWF EUROPEAN RAMPAGE ↓
- ARMA LETAL 3 🗸



Introduce el siguiente listado en el GWBASIC y haz RUN. Teclea el siguiente listado en el GW-BASIC y haz RUN, si no ha habido ningún error se creará un programa llamado CDL3.COM. Cárgalo antes de jugar y podrás ver todo el juego, sin pausa, de principio a fin, como si de una película se tratase.

10 'Generador de cdl3.com. (c) T.T.F.

20 OPEN "R",#1,"cdl3.com",1

30 FIELD #1,1 AS A\$

40 I=1

50 FOR L=1 TO 7

60 S=0:READ L\$

70 FOR J=1 TO LEN(L\$)/2

80 B=VAL("&H"+MID\$(L\$,2*J-1,2)):S=S+B

90 LSET A\$=CHR\$(B)

100 PUT #1,I:I=I+1

110 NEXT J

120 READ SL:IF S<>SL THEN 160

130 NEXT L

140 CLOSE #1

150 PRINT "cdi3.com creado correctamente": SYSTEM

60 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END

200 DATA "EB4700000003D000F7538558BEC501E",1125

210 DATA "51568B46023D330075248B46048ED8C7",1413

220 DATA "06BA269090C606D426EB33C08ED8FA2E",2104 230 DATA "A10201A340002EA10401A34200FB5E59",1266

240 DATA "1F585DFA2EFF2E02010E1FB81035CD21",1348

250 DATA "2E891E02012E8C060401BA0601B81025",843

260 DATA "CD21BA4901CD27",742

RISKY WOODS (PC)

Con este cargador serás invulnerable en todas las fases del juego, simplemente crea CRISKY.COM a partir del listado que te ofrecemos y cárgalo antes de jugar.

10 'Generador de crisky.com. (c) T.T.F. 20 OPEN "R",#1,"crisky.com",1 30 FIELD #1,1 AS A\$



40 l=1

50 FOR L=1 TO 8

60 S=0:READ L\$

70 FOR J=1 TO LEN(L\$)/2

80 B=VAL("&H"+MID\$(L\$,2*J-1,2)):S=S+B

90 LSET A\$=CHR\$(B)

100 PUT #1,I:I=I+1

110 NEXT J

120 READ SL:IF S<>SL THEN 160

130 NEXT L

140 CLOSE #1

150 PRINT "crisky.com creado correctamente":SYSTEM

160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END

200 DATA "EB560000000C606C80B63909090903D",1472

210 DATA "001A753E558BEC501E068B46023D90A4",1361

220 DATA "752C8B46048EC00E1F565751BE0601BF",1395

230 DATA "1B07B90900F3A4595F5E33C08ED8FA2E",1810

240 DATA "A10201A340002EA10401A34200FB071F",1121 250 DATA "585DFA2EFF2E02010E1FB81035CD212E",1363

260 DATA "891E02012E8C060401BA0F01B81025CD",1011

270 DATA "21BA5801CD27",552

Consejos Hrugos

LHX ATTACK CHOPPER

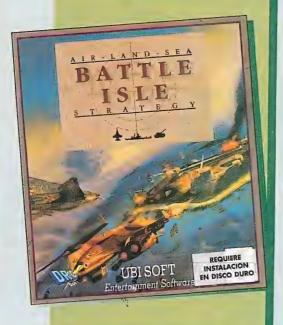
PC

Cuando te quedes sin misiles o sin fuel, pulsa a la vez las teclas CONTROL y R. El depósito de tu helicóptero será rellenado, pero no recibirás puntos ni medallas.

BATTLE ISLE

PC

Si quieres acceder a un par de niveles secretos, introduce los siguientes códigos: EUROP **STORM**



DYNABLASTER

PC

Algunos passwords para avanzar más rápido:

2-1: MOZLEETN

3-2: MCYAHTCP

4-5: UBCHQSLG

5-2: MKONTWVA

6-2: UKHHWIAV

7-5: MWEESNNA





ROBOCOP 3 AMIGA

Para conseguir invulnerabilidad durante el transcurso del juego, y mientras dejas pulsada la tecla SHIFT, teclea esta secuencia, espacios incluidos: THE DIDY MEN

COOL CROC TWINS

AMIGA

Aquí tienes todos los passwords del juego:

TRIAX DREAM MUNGO **JANKO** HENRI **DOORS** FLOYD **BRUNO** MONEY **HUMAN GIRLS**



Juega y aprende

LECCIONES DE MAGIA E INGENIO

Mickey, profesor y amigo

La todopoderosa Disney sigue mimando a los más pequeños con una serie de programas educativos en los que Mickey es el máximo protagonista. Cinco de ellos han llegado a España para educar y divertir a niños desde los dos años en adelante. Aprender números y letras, reconocer formas y colores, ejercitar la memoria o perfeccionar la capacidad lógica del usuario se convierte en un ejercicio lúdico salpícado del mágico mundo de la fábrica de sueños Disney.



Super Juegos 86

I software que presenta Disney está íntegramente traducido al castellano, lo que representa una labor complicada y ardua, ya que el material es abundante. El único inconveniente viene representado por pequeños errores de sintaxis en los que no se aplica convenientemente el género de las palabras —en el caso del ABC—, o se producen despistes —en el 1,2,3— cuando Goofy repasa las compras en el supermercado.

Aunque uno de los juegos de memoria necesita poco más de 300K, el resto oscila alrededor de 1,4 megas de ocupación en disco duro. Todos ellos son compatibles con tarjetas de sonido e incluso dos de ellos con el Sound Source. Las voces están digi-

talizadas y soportan ratón, joystick y tarje-



ta super VGA.

En los programas destinados para los más pequeños aparecen, como personajes invitados, otros protagonistas de la casa. Los más importantes son Donald, Goofy, Minnie y Daisy. En la mayoría de los casos, se pueden imprimir las pantallas para que sean posteriormente coloreadas.

De la feria al teatro

Podemos comenzar por el abeceda-

rio. ABC nos transporta desde la casa de Mickey hasta una feria, denominada con`el vocablo francés "kermesse". Tras elegir entre minúsculas y versales, Mickey aparece dormido. Basta con activar la tecla de retorno para que reaccione y se dirija, por la casa o la fiesta, hacia un objeto que comienza con la





inicial que nosotros le proponemos. Por ejemplo, la "z" dará paso a la palabra "zanahoria", que aparecerá sobreimpresionada en la pantalla. La pronunciación, clara y no demasiado rápida, favorece el aprendizaje del niño. Consta de más de diez escenarios y 80 respuestas animadas diferentes.

En el caso de 1,2,3, la excusa se encuentra en la preparación de una fiesta de cumpleaños. Al arrancar el programa, éste selecciona uno de los personajes amigos del protagonista. Acto seguido.

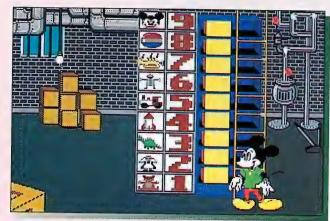
Mickey elige un punto de destino e, ineludiblemente, pasará por la oficina de correos, el supermercado, colaborará en la elección de un regalo sorpresa y repartirá la comida entre los diversos invitados.

Cada uno de los diez personajes tie-

ne una numeración y, a cual-quiera de ellos, se les puede invitar a través de la oficina de correos. En caso de duplicación, el ordenador contesta que ese personaje va ha sido invitado, con lo que se incentiva la capacidad de retención. En la fábrica de juguetes se elige un regalo sorpresa entre la oferta

inicial, mientras que en el supermer-

El regalo para la fiesta de cumpleaños se prepara a través de este complejo mecanismo.
El usuario debe elegir uno entre los nueve que se ofertan.



cado debemos comprar todo lo necesario para disponer la fiesta: globos, hamburguesas, piezas de fruta, patatas fritas... Una vez repleto el carro con los números elegidos en cada uno de los apartados, Goofy —convertido en cajero— los recuerda. Para favorecer todavía más el conocimiento de los dígitos,

Los personajes de Disney están locos por la música. Este es uno de los puzzles con los

que se puede trabajar.

está la hora del reparto: debemos escoger las cantidades que destinamos a cada invitado. Si pensamos que Goofy es más comilón, le podemos dar dos hamburguesas o ración doble de patatas fritas; o, quizá, optemos por darle más caramelos a Minnie para hacerle la vida más dulce. Mickey visita cuatro lugares distintos, y tiene a su disposición nueve vehículos a lo largo de 18 escenarios diferentes y más de 60 respuestas animadas.

Para terminar con los más pequeños, FORMAS Y COLORES conduce a Mickey a un teatro en el que ejerce como prestidigitador o malabarista. "Malabarear" es la palabra elegida por Minnie cuando le presenta ante



Vamos con las letras. Si hemos escogido mayúsculas y tecleamos la "P", Mickey cogerá un paraguas.

EDUCACION JURGA D APPRIME

un público entusiasta entre el que se encuentran Goofy, Donald y sus sobrinos, Daisy, el Tio Gilito, y un cansino Pluto que se estira en el pasillo. Gracias a una plantilla especial, que ocupa la parte superior izquierda del teclado, los usuarios pueden elegir entre formas y colores. Mickey juega con diversas piezas, encuentra un pequeño animal que extrae de su chistera mágica, o ejecuta números especiales en los que va sacando de la nada diversos objetos que completan el escenario.

Aparte de reconocer ocho colores,

Mickey ante la puerta del teatro en el que hace de mago y malabarista con colores y formas. Los juegos para memorizar incluyen personajes y objetos que se deben emparejar.





éstos se utilizan con cinco formas distintas: rectángulo, óvalo, cuadrado, triángulo y círculo. Gracias a ellos se pueden distinguir desde árboles de Navidad a semáforos, o desde calabazas a edificios enteros. Mickey lleva a cabo tres números de magia diferentes con centenar y medio de respuestas animadas. Se dispone de más de 130 objetos y más de 35 dibujos que también pueden ser impresos.

Lógica y memoria

A partir de cinco años podemos comenzar por JUEGO PARA MEMO-RIZAR. Las reglas indican que debemos emparejar cartas que, como si fueran una baraja, se colocan boca abajo en la pantalla. Se elige entre personajes Disney, objetos comunes o palabras de uso frecuente, lo que nos lleva a combinar imágenes con palabras. Para una mayor diversión, se pueden incorporar cartas suerte y cartas bomba. Las primeras permiten emparejar el próximo -o el anteriornaipe levantado, mientras que las segundas ceden el turno al otro jugador, caso de que se haya elegido esta opción.

Otros alicientes se enmarcan en la posibilidad de escoger en cada caso el nivel de dificultad. Así, podemos decantarnos por 5, 15 ó 24 imágenes. También disponemos de la llamada opción "marcador", que permite grabar los progresos que los niños hacen durante el aprendizaje. Un cronómetro posibilita ver las cartas durante el tiempo que hayamos pactado e, incluso, también se pueden ver a hurtadillas. ¡Ojo a los tramposos!

Finalmente, llegamos a los PUZZLES. Existen quince imágenes distintas, a cual más divertida, que se descomponen en 4, 8, 16, 32 ó 64 piezas, se-

gún sea el nivel de dificultad elegido.

En cuanto a la forma de las piezas, éstas son cuadradas o con la forma ya estandarizada e irregular de los rompecabezas que se comercializan habitualmente.

Se dispone también de la opción "peek" -mirar a hurtadillas- y la forma de encaje de las piezas es realmente sencilla. Sólo hay que llevar cada una de ellas al sitio que creamos es el idóneo. Con un click en el ratón, el joystick o el teclado, encajará si es la ubicación correcta, porque, en caso contrario, no atenderá a nuestra indicación. Además, una vez completado cada puzzle, tendremos un regalo. Basta con una orden para que tengamos una acción animada con los elementos que existen en cada una de las pantallas. El reloj y los cuadros guía son elementos que ayudan y dificultan, respectivamente, el desarrollo de este programa. 🔌



¿Quieres ser uno de ellos, jugando desde casa?



CADA VIERNES PUEDES TENER UN TELEFONAZO CON PREMIO. TU PUEDES SER EL ELEGIDO PARA SER NUESTRO "SUPER TRONCHI", TE LLAMAREMOS A CASA Y TE HAREMOS UNA PREGUNTA EN DIRECTO DESDE EL PROGRAMA SUPER JUEGO DE ANTENA 3. AL CONTESTAR CORRECTAMENTE PODRAS APOSTAR POR UNO DE LOS DOS EQUIPOS Y LLEVARTE EL MISMO PREMIO QUE ELLOS. ANIMATE Y ENVIANOS EL CUPON LO ANTES POSIBLE!

Nombre y Apellidos:		and the same of th	Jegos. C/O'Donnell, 13 - 28009 Madr
Dirección:	C.P.:	Población:	
Provincia:	Telf.:	Edad:	Nº TARJETA SUPER JUEGOS:
Modelo de ordenador o consol	a que posees:		











TECNOLOGIA

ESPAÑA, PRIMER PAIS EUROPEO QUE DISPONE DE TELEVISION INTERACTIVA

Poltergeist en casa

En los Juegos Olímpicos de Barcelona, TVE inició las primeras pruebas de televisión interactiva. Mediante un decodificador, que integra una impresora, y un mando a distancia, el usuario de este servicio puede participar, demandar y enviar información sobre cualquier programa de la pequeña pantalla. Las posibilidades del medio se amplian así hasta límites de ficción.



nformación, educación y formación, sondeos de opinión, concursos, publicidad interactiva y telecompra, son sólo algunas de las posibilidades que ofrece este servicio promovido por Interactive Televisión S.A., que ha invertido cerca de tres mil millones de pesetas en su investigación y desarrollo. El sistema es difundido a través de la señal emitida por la cadena pública.

Para acceder al servicio, que actualmente ya está en funcionamiento, es necesario adquirir un decodificador que integra una impresora térmica y cuyo precio ronda en torno a las 29.000 pesetas. Este equipo estará conectado al televisor, a la red y a la

línea telefónica y puede comprarse en más de 30.000 tiendas de electrodomésticos, imagen y sonido.

Las posibilidades

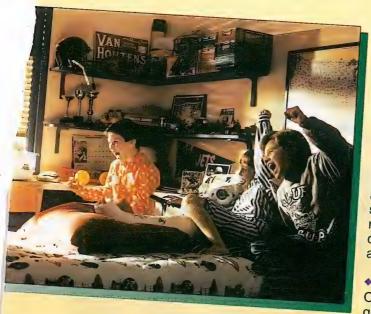
En la actualidad, ya se pueden visionar interactivamente programas como "Un, dos, tres...", "El precio justo", "El tiempo", "¡Hola Raffaella!", "Picnic", así como "El Menú del Día" y alguna película. En líneas generales, esta forma de ver la televisión ofrecería las siguientes posibilidades:

◆ INFORMACION COMPLEMENTA-RIA. Se amplían los datos que se ofrecen en un programa al mismo tiempo en que éste se emite, ya sean meteorológicos, gastronómicos, telediarios, resultados de juegos, loterías, información bursátil... En estos casos no es necesaria la llamada telefónica porque se recibiría a través de la señal de televisión; pero, además, el usuario podría solicitar datos —aunque el televisor no se encuentre en funcionamiento— a los centros disponibles en la red videotex española (Ibertex) a través de la línea telefónica, y obtener la documentación mediante la impresora térmica.

- ◆ EDUCACION Y FORMACION. La televisión interactiva amplía y aumenta las posibilidades de realizar cursos o programas educativos a distancia que podrán seguirse tanto a través de vídeos, o mediante espacios especialmente concebidos para la interacción entre el profesor y el alumno; es decir, como si se encontraran ambos en un aula. Preguntas, dudas, correcciones o, incluso, pronunciación en cursos de idiomas, podrán ser realizados en cualquier momento.
- SONDEOS DE OPINION. Cuando sea requerido, el televidente podrá emitir su juicio sobre cuestiones de actualidad o de interés general en base a un esquema de preguntas cerrado. Esta opción permite realizar



Con un mando a distancia, el telespectador demanda servicios o da órdenes a la central de proceso de datos.



Participar en concursos, solicitar información general, datos meteorológicos o situación del estado de las carreteras, son algunas de la posibilidades que ofrece la televisión interactiva.

ductos que sean ofrecidos a través del canal de TV, ya sea en espacios publicitarios o en programas dedicados especialmente a esta actividad.

COMPRA A DISTANCIA.
 Ofrece la posibilidad de elegir la compra mediante catálogo tradicional o en ví-

deo. Los productos son identificados con un código determinado que el usuario del sistema introduce después de haber tecleado, mediante el mando a distancia, su código de seguridad. La impresora ofrecerá un ticket que sirve como recibo del pedido efectuado y en

el que tam-

bién se especifica el plazo que tardará en recibir la mercancía solicitada. Además, en un futuro no muy lejano, el servicio de televisión interactiva podrá ofrecer más aplicaciones como servicios bancarios a domicilio o venta de entradas para cines y espectáculos; así como realizar colectas y recaudaciones benéficas, entre otras.

Cómo funciona

La señal interactiva que produce el centro de codificación de Interactive Televisión es difundida por la cadena de televisión con codificación, VI-SO (Video Interactivo por Señal Oculta), junto a la que transporta la programación normal. Una vez recibida en el domicilio del usuario, el UIU (Unidad Interactiva Universal) decodifica la señal. Este equipo dispone de una pantalla alfanumérica y una impresora térmica para comunicarse con el espectador. También integra un microprocesador con capacidad suficiente para soportar localmente las aplicaciones, que se conecta a la línea telefónica mediante un módem para acceder a centros de proceso de datos. Un mando a

Súper Juegos

sondeos de forma rápida y obtener resultados incluso antes de de finalice el programa.

◆ CONCURSOS. Esta aplicación funciona en colaboración con la emisión de un espacio. Permite participar a los telespectadores de forma directa y en tiempo real o, incluso, en concursos ya emitidos.

* PUBLICIDAD INTERACTIVA.

Anunciantes y agentes de publicidad pueden ofrecer la posibilidad de participar a los usuarios en sus spots mediante información codificada adicional. Al emitirse el anuncio se activan los terminales que están sintonizando el canal en cuestión y aparece un mensaje en el display del te

mensaje en el display del terminal. La intención es ofrecer un valor añadido a los consumidores en forma de ofertas, cupones de descuento, regalos... Los mensajes y promociones pueden ser enviados a todas las unidades instaladas o de forma segmentada.

◆ TELECOMPRA. Los usuarios podrán comprar y pedir información desde su casa sobre aquellos pro-







Programas como el popular "El menú del día", "Un, dos tres", "¡Hola Raffaella!" y alguna que otra película, han sido los primeros programas interactivos de TVE.

distancia informará al sistema de las órdenes dadas por el espectador.

La arquitectura de comunicaciones está formada por la Red Telefónica Conmutada (RTC), de las redes de Ibertex e Iberpac y de los centros de proceso de datos.

El codificador

Se trata de un dispositivo, cuyas dimensiones son de 295x75 milímetros de frontal y 195 milímetros de profundidad, que incorpora o elimina señales VISO a las de vídeo que pasen por él. Constituye el elemento principal del centro de codificación de Interactive Televisión, lugar donde se encuentra el software de las distintas aplicaciones interactivas que determina qué información debe enviarse junto con la señal de vídeo de un

determinado programa o spot publicitario, de acuerdo con el guión establecido por la aplicación.

Por su parte, el terminal UIU es el dispositivo que utiliza el espectador para conectarse al servicio. Su apariencia es la de un pequeño aparato de electrónica de consumo, del tamaño de un ordenador portátil. Su función es recibir la programación codificada y convertirla en mensajes que aparecen en el display de la unidad. En la gran mayoría de los casos, tanto las respuestas como las demandas de los usuarios son gestionadas por el propio terminal. Sin embargo, algunas aplicaciones requerirán la conexión a un centro de proceso de datos. En este caso, la UIU efectuará, de forma automática,

una llamada gracias a un módem interno, que conectará con los centros de proceso de datos a través de las redes telefónicas e **lbertex**.

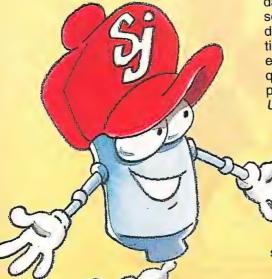
La UIU

Esta unidad se compone de seis elementos: la pantalla, el man-

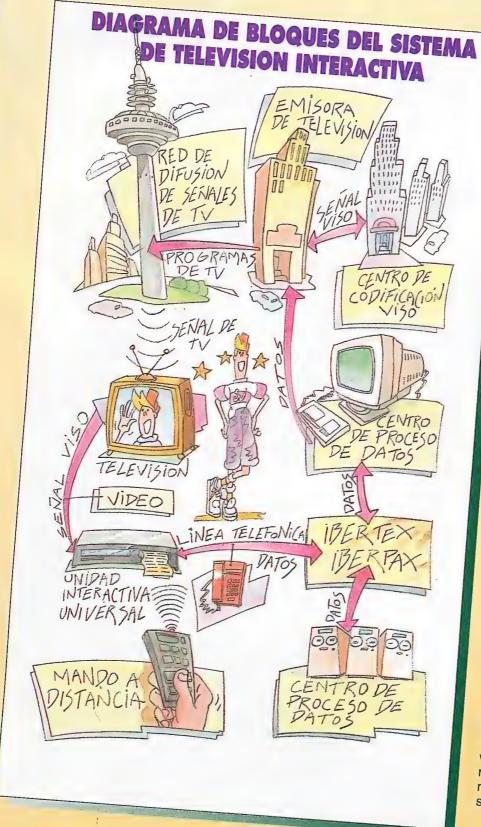
do a distancia, la impresora, el receptor VISO, un altavoz y un módem; conectados a un microprocesador que coordina todas las funciones. La pantalla consiste en un visualizador de tubos de descarga de gases fluorescentes en vacío, con capacidad para hasta 20 caracteres, donde se visualizan los mensajes re-

En la actualidad la unidad decodificadora puede adquirirse en más de 30.000 tiendas de electrodomésticos, imagen y sonido. Su precio es de 29.000 pesetas





Súper Juegos



La señal interactiva que produce el centro de codificación es difundida por la cadena pública y se denomina VISO (Vídeo Interacitvo por Señal Oculta).

cibidos por el terminal y se guía la actuación del telespectador. Este puede actuar cómodamente con sólo accionar un pequeño mando a distancia, que se comunica con el terminal mediante rayos infrarrojos. Una impresora térmica proporciona al usuario datos escritos tales como recetas, cupones, recibos, y cualquier información solicitada por el consumidor.

El receptor VISO (Vídeo Interactivo de Señal Oculta) recibe la información del programa interactivo e identifica la existencia de código VISO. Este terminal proporciona una señal de vídeo idéntica a la de entrada a conveniencia del consumidor.

Para permitir las conexiones con los centros de proceso de datos, el terminal equipa un módem tipo V23 (1200/75 baudios, half dúplex) con marcación automática decádica y multrifrecuencia, pero sin respuesta automática. Además permite la conexión con la red Ibertex, ya que es del mismo tipo de los utilizados en los terminales de Videotex.

La Unidad Interactiva Universal está equipada también con un generador de tonos DTMF, lo que permite el acceso a bancos de datos tipo audiotex (aún poco desarrollados en España). La información puede entonces ser escuchada mediante un altavoz que incorpora el equipo en

La conexión a la línea telefónica se realiza mediante dos conectores R-11, uno apara unirse a la roseta universal, y el otro para comunicarse mediante un aparato telefónico, como si de un contestador automático se tratase.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS



En pantalla



Game Boy: deportivo

WORLD BEACH VOLLEY

Partidos bajo el sol



os cálidos veranos llenan las costas con espectaculares partidos de un deporte que ha dejado de ser una moda para optar a olímpico en

El campeonato en el que tú estás inmerso cuenta con seis equipos de diferente nacionalidad, que están formados por dos jugadores, hecho que aprovecha este cartucho de la pequeña de las Nintendo para ofrecer la posibilidad de participar a uno o dos consoleros. En el último caso, es necesario contar con un cable Game Link, dos consolas y la misma cantidad de cartuchos, que permiten que los jugadores compitan en el mismo o en diferente bando.

語 品品

Una flecha blanca indica el lugar al que se dirige la pelota. Cada jugador tiene sus propias características, que pueden modificarse en algunas modalidades del juego.

La playa está repleta de gente dispuesta a ver el mejor Atlanta 1996: el vo- Volei del verano

para que los tantos suban al marca-

mos la opción de definir el número de sets y de puntos de cada uno de ellos, así como la necesidad o no de estar en posesión del saque

Las reglas son las

habituales en esta

variedad del volei-

bol, aunque tene-

Participantes

En la modalidad de competición hay que superar ocho encuentros. Para ello, tienes la oportunidad de elegir dos de los cuatro jugadores que están a tu disposición.

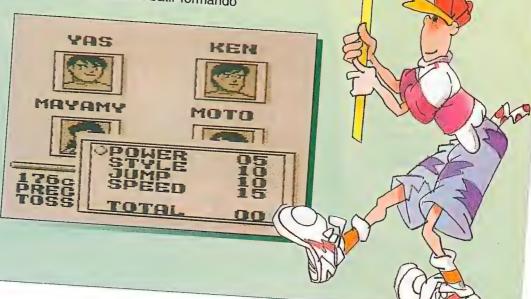
La opción de partidos amistosos te permite contar en tus filas con cualquiera de los jugadores de los seis países que participan, e incluso seleccionar los rivales a batir formando

equipos con componentes de diferente nacionalidad. Las características de todos los jugadores vienen determinadas mediante cuatro factores modificables a nuestro antojo, con el fin de conseguir un intenso partido de volei-playa.

JAVIER ITURRIOZ

WORLD BEACH VOLLEY

Interés: Diversión: 80 Gráficos: 78 Originalidad: 77 Sonido: 76



En pantalla



ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

El maravilloso mundo de Walt Disney

Walt Disney invaden tu pantalla.
Una reproducción a escala reducida del Magic Kingdom de Orlando, en Estados Unidos, te invita a vivir una intensa aventura por uno de los parques de atracciones más divertidos del mundo.



Sólo hay una cosa imprescindible para acceder al Reino Mágico de Disney: imaginación. Cualquier atracción se convierte en una oportunidad de vivir fuertes emociones si se posee la capacidad de soñar.

Otra magia, aquella que se encierra en tu consola, te convertirá en un visitante ávido de aventura que podrá explorar todas las inmediaciones del parque a su voluntad y disfrutar de cinco fascinantes atracciones: Los piratas del Caribe, La Casa Encantada, la Gran Montaña del Trueno, Autopía y la Montaña del Espacio.

方的方

Variedad es la palabra que define perfectamente a este cartucho. Las diferentes atracciones que contiene podrían ser consideradas como cinco juegos totalmente independientes entre sí. Lo único que tienen en común es el propósito al que van encaminados: conseguir las llaves de plata que te dan acceso al castillo, paso

previo para llegar a la Gran Parada, objetivo final del

Si logras salvar con éxito los cinco retos que nos propone el Reino Mágico, obtendrás cinco de las seis llaves que necesitas para completar tu llavero. La última deberás ganártela por medio de tus conocimientos de las creaciones de Disney. Los amigos de Myckey Mouse y el pato Donald te bombardearán a preguntas referidas a los personajes más conocidos de las

Durante la primera fase, déjate guiar por las instrucciones que Mickey Mouse te va mostrando en el cuadro de mando de tu nave. Podrás surcar el espacio sin peligro de chocar con los meteoritos.





comienza, Escoge una de las cinco atracciones que tienes a tu alcénce y adéntrate en los secretos que guarda el parque.

leyendas que han llenado los sueños de los niños de todo el mundo. Si conoces bien las películas que ellos mismos inspiraron o los estudios donde éstas fueron rodadas, no tendrás excesivos problemas para avanzar en tu aventura.

Cinco juegos en un sólo cartucho

La Montaña del Espacio es la atracción más fácil de jugar. A los mandos de una nave espacial, deberás evitar los "miles" de meteoritos y las constelaciones espaciales que amenazan

Cuando

desempeñes

maquinista de

que orientarte

en los carriles

cargamento de

carbón a la

llevar el

estación

correcta.

tren, tendrás

el papel de

Para sacar ventaja

Si te caes de la barca cuando estés cruzando la Isla de los Piratas, actúa con rapidez: sube inmediatamente y no te ahogarás.

Hay que sortear una a una las manos que asoman de los ataúdes del castillo o bien destruirlas con tres velas.

Ten en cuenta que los barriles de la Isla de los Piratas pueden utilizarse para matarlos, pero no anulan el efecto de las bombas que éstos lanzan. Los saltos sirven para adelantar posiciones con mayor facilidad. Utilízalos siempre que puedas.

Recoge todas las estrellas que encuentres en tu camino para canjearlas por armas más efectivas.

con derribarte. Para ello, disfrutarás de una panorámica frontal del espacio en la que podrás contemplar cómo se aproximan los "problemas cósmicos". La Autopía te reta a una carrera de adecuados para

minicoches sobre una pista repleta de obstáculos que tendrás que evitar mediante grandes saltos y aterrizajes en plataformas.

En La Montaña del Trueno te convertirás en un experto maquinista de tren. Deberás llevar un cargamento de carbón hasta el final de un vía en la que pondrás a prueba los frenos



193393393393393

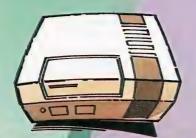
Entra en los sueños de Disney y vive con Mickey y Donald una de sus aventuras mágicas

La casa encantada está habitada por todo tipo de fantasmas y zombies.



CONSOLAS

En pantalla



NES: arcade

En la fase denominada Autopía, te verás inmerso en un circuito de carreras en el que tendrás que conducir tu coche entre infinidad de trampas.



T×10

Las velas son el único arma que posees para defenderte de los fantasmas, que siempre huyen de la luz. túan de plataformas nos permiten pasar de un piso a otro para explorar todas las estancias, y poder encontrar finalmente la gran vela que ilumine la mansión y ahuyente a todos los siniestros inquilinos que habitan este

Todas las atracciones tienen estrellas diseminadas en sus recorridos que tendrás que recoger para canjearlas por armas que te van haciendo menos vulnerable.

LAURA ORDOÑEZ

de tu máquina, para evitar las grandes rocas que se desprenden de las

laderas de la montaña.
Los Piratas del Caribe
es una atracción basada en el rescate
de seis inocentes
doncellas que permanecen secuestradas en una siniestra
isla habitada por malvados piratas y zombies. Tendrás que recorrer toda la isla e introdu-

cirte en grutas repletas de tesoros. En este juego destaca el efecto
scrolling de fondo y los escenarios
cambiantes de los que goza.

Finalmente, La Casa Encantada nos permitirá obtener la sexta llave que abre el castillo. Esta mansión está habitada por ingeniosos fantasmas danzantes que podemos espantar lanzando velas. Lámparas que ac-

ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

Interés: 79
Diversión: 85
Gráficos: 75
Originalidad: 80
Sonido: 75





Coloca el Game Genie en tu Mega Drive. Tendrás poderes infintos.



THE BRIVE

Gamosa

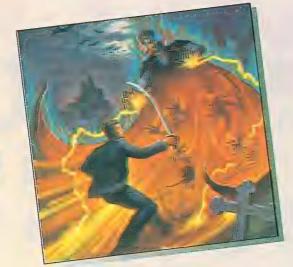
El nuevo poder de tus video juegos

Sonic, Mega Drive y Sega son marcas registradas por Sega, El personaje Sonic y las marcas Sega Mega Drive estan registradas por Sega, Game Genie no está fabricado, ni registrado, ni refrendado por Sega.

CONSOLAS



Master System: arcade







Tras la sombra de Drácula

La niebla del Támesis envuelve la ciudad. La Luna llena se deja entrever en el cielo de Londres que, en plena época victoriana, contempla atemorizado una plaga de crímenes que han sembrado la ciudad de terror. Nadie sabe qué hacer para detener la poderosa fuerza que se ha adueñado de las calles y ha sobrecogido los espíritus de los londinenses.

I doctor Ferdinand Social, un joven psicólogo con conocimientos de ocultismo, ha recibido extraños avisos del "más allá". Todo indica la cercanía de próximos asesinatos, a menos que se derrote a la fuente del mal que los provoca; pero su origen aún es un misterio.

El doctor Social, decidido a poner fin a los asesinatos, se encamina a casa de una amiga, Miss Arkham, experta en fenómenos paranormales. Pero allí descubre que ha sido raptada. De vuelta a casa, impresionado por los acontecimientos, el doctor Social encuentra una extraña nota firmada por Miss Arkham: "El vampiro ha vuelto. Controla fuerzas poderosas. Hay que pararle los pies".

Nuestro valiente protagonista tiene que actuar rápidamente si desea rescatar a su amiga y terminar con las muertes. Sabe que debe enfrentarse con Drácula y, a través de su tabla Ouija, invoca a los espíritus. Comienza así su aventura para salvar a la Humanidad del Príncipe de las Tinieblas. El reto consta de cinco niveles y cada uno de ellos de tres fases:

El primer nivel se desarrolla en los alrededores del río Támesis. Criminales, lobos y vampiros son algunos de los peligros que esperan a nuestro doctor en el comienzo de su investigación. Es imprescindible no caer en las traicioneras aguas del río que baña Londres o perderás la vida automáticamente.

En el nivel dos aparece la casamuseo de los muñecos de cera. Es un lugar muy peligroso, ya que Drácula ha hechizado a algunas de las figuras para que acaben con el doctor Social. También los muebles están embrujados y se rebelan contra el protagonista. Debajo del museo de



En pantalla En el castillo El laberinto comienza en una de las celdas del castillo. Para salir debes acabar con el esqueleto. Después, avanza hacia el frente hasta encontrar una pantalla en la que hay dos escaleras. Elige las que se dirigen hacia abajo y ve a la derecha. Debajo de la celda En la siguiente escena baja las escaleras. Encontrarás más peldaños; no sigas por ellos, dirígete a la izquierda donde localizarás otra escalera que continúa hacia las profundidades. Una vez allí, trasládate a la izquierda. Los proyectiles Rompe los dos bloques que sobresalen de la pared y lánzate al vacío pulsando hacia la derecha el pad. Encontrarás dos iconos: uno te obsequiará con proyectiles; el otro te dará energía. Ve a la derecha y prepárate para luchar a muerte con el Príncipe de las Tinieblas.

CONSOLAS

En pantalla



Master System: arcade

cera hay cavernas llenas de peligros. Atención al cruzar las estancias, ya que algunos trozos de suelo podrían desprenderse.

Un cementerio con zombies

El Epitafio es el siguiente nivel. En esta fase, el doctor Social debe atravesar el cementerio y enfrentarse con los zombies hechizados por el Maestro de las Tinieblas. El valiente psicólogo tiene que abrirse paso a través del cementerio y encontrar el pasaje de la iglesia. Esta zona ha sido invadida por espíritus malignos, y nuestro doctor debe intentar liberar el lugar sagrado de las criaturas maléficas.

Se llega después al laboratorio, uno de los niveles más difíciles ya que, además de los numerosos servidores del Mal dominados por Drácula que acechan al joven doctor, hay pantallas que parecen no tener salida.

En el nivel cinco asistimos al despertar del vampiro y llegamos al escenario más complicado del cartucho. Todo el episodio es un laberinto gigante en el que resulta complejo encontrar la salida.

Una estaca de madera

El joven doctor Social comienza el juego armado únicamente con un pequeño cuchillo para defenderse de sus enemigos, A medida que avanza, se encuentra con otro tipo

EL PRINCIPE DRACUL

El Conde Drácula, inmortalizado en la literatura por Bram Stocker y protagonista de algunas de las mejores películas de terror de la historia del cine, no se trata de un personaje de ficción. Dracul fue en realidad Príncipe de Valaquia (Transilvania) a mediados del siglo XV. La crueldad que demostró con sus enemigos y vasallos originó una leyenda negra a su alredor que se ha mantenido hasta nuestros días.



de armas muchos más efectivas, como una espada que posee dos puntos de vida, una estaca típica de la caza de vampiros y un hacha que tiene cuatro puntos de vida.

Existe otro tipo de armamento especial, de uso limitado: pistolas, bombas, boomerangs y proyectiles. También aparecen otros items interesantes como globos de gratificación que proporcionan puntos. Hay más tipos de iconos: la esmeralda (destruye todos los enemi-

ralda (destruye todos los enemigos que se encuentran en pantalla), la poción (devuelve la energía perdida) y pequeños muñecos (aportan una vida extra al doctor). En las pantallas que, aparentemente, no tienen salida, hay que acabar con todas las criaturas del Mal. Una vez conseguido, las paredes se abrirán automáticamente.

Al llegar a la tercera y última fase de cada nivel, nos acecha un enemigo final con el que no nos queda más remedio que enfrentarnos. Obviamente, el último oponente es, ni más ni menos, el mismísimo Drácula; el Príncipe de las Tinieblas.

Pero, aunque logres la victoria, no olvides que el poder del mítico personaje es eterno. Nunca está de más tener a mano una buena ristra de ajos.

DAVID GARCIA



canadian

Nosollos

Sowos



ALACANT Del teatre, 29 Tel. 520 09 92

* BARCELONA Avda. Mistral, 25-27 Tel. 426 49 81

CASTELLDEFELS Avda. 301, 4 Tel. 665 11 84 ♣ CACERES Garcia P. de Osma, 3 Tel. 22 89 32

* BERGA Puig-reig, 4-bis Tel. 822 20 71

GRACIA (Barna) Encarnació, 140 Tel. 219 27 10 ♣ GIRONA Joan Regia, 1 Tel. 22 47 29

GRANOLLERS Santa Elisabet, 17 Tel. 879 00 04

ESCUITOR CAPUZ, 2 Tel. 545 60 74

LLEIDA
 Lluis Companys, 4
 Tel. 28 03 82

MADRID Evaristo S.Miguel, 2
Tel. 559 43 11

* MALAGA c/ Almansa, 14 Tel. 261 52 92

Angel Guimera, 14 Tel. 872 10 94

SANTANDER Guevara, 19 Tet, 36 45 22

J. L. ESTEITICH, 5-A Tel. 72 87 37 MOSTOLES VIII 8 m 11, 62 Tel. 617 53 61

SABADELL . Trv. de l'Esglesia, 8 Tel. 727 40 65 ◆ PAMPLONA A012, 37 Tel. 15 20 81

SANT ADRIA Bogatell, 79 Tel. 462 08 21

8 Reyes Catolicos, 25 Sabino Berthelot. 9 Tel. 29:12:54

→ USERA (Madrid) Marina Usera, 16 Tel. 460 45 16 6v. F. el Católico, 2 Tel. 394 30 57

* MAIL CENTER (Venta por Correo) Tel. (91) 559 70 05

CONSOLAS

En pantalla



PANIC RESTAURANT

Cinco tenedores

La calma reinaba hasta hoy en el tranquilo restaurante donde Cookie desempeña la labor de cocinero jefe.

Repentinamente, los alimentos y utensilios han adquirido vida propia guiados por la malvada batuta del Gran Chef. La revolución de las hortalizas y las sartenes ha comenzado.

ste suculento juego está concebido para un solo comensal que controla todos los movimientos del valeroso Cookie. Este, con gorro y delantal típicos de cocinero, entra en el restaurante con el fin de vencer a los hechizados ingredientes que protegen a los líderes de cada fase y llegar al sótano donde se encuentra escondido el Gran Chef.

La aventura culinaria no es sencilla, ya que, en un principio, Cookie sólo cuenta con su leal sartén; única arma que jamás le abandonará. Pero, repartidos por las diferentes estancias, puede conseguir cucharas, tenedores, platos, huevos y cacerolas que hacen más fácil librar a los enemigos de la poderosa influencia de los hechizos. Un menaje de cocina imprescindible. Además, hay otros objetos como gorros, caramelos y piruletas, que proporcionan una vida extra en

el caso del primero, y restablecen o potencian la energía en los dos restantes. Los fogones de la cocina sólo se superan si Cookie consigue saltar de burbuja en burbuja en el instante preciso.

Pore sceen vontaje

En la quinta fase es preferible quedarse quieto en un punto sobre superficies resbaladizas. Un buen sistema para ello es saltar verticalmente y, así, frenar la carrera.

Al entrar en una pantalla de bonificación se ahorra parte del recorrido.

Pan, vino y postre

Los paladares más exigentes pueden disfrutar de las seis etapas de las que consta la aventura que, como en los mejores restaurantes, vienen reflejadas en la carta. Por supuesto, en primer lugar encontraremos los aperitivos. Después sopas, pescados.... hasta llegar, obviamente, al postre. Cada una de las fases se desarrolla en una estancia distinta de este restaurante tan divertido como atípico.

El primer nivel viene representado por los aperitivos y tiene lugar en el jardín que sirve de antesala a la entrada principal. Allí Cookie encuentra pollos salvajes y alborotadas zanahorias que intentan impedir que llegue al comedor, donde se encuentra el temible cazo de final de fase. Una



vez dentro, las pizzas, cebollas chinas y manzanas explosivas se refugian entre las amontonadas mesas, poniendo en serios aprietos al protagonista en su afán por alcanzar los dominios del microondas volador re-

pleto de unos pollos, que también intervienen en la escena. La tercera fase tiene lugar en la cocina, donde Cookie, además de enfrentarse con diferentes alimentos, tiene que desplazarse por cintas trasportadoras,

utilizar la tapadera de una cazuela como ascensor y saltar de burbuja en burbuja para evitar caer en los recipientes con agua hirviendo. Aquí, el jefe es un malhumorado puchero que no duda en lanzar parte de sus ingredientes contra el valiente cocinero. Después de tan acalorado recorrido, viene bien tomarse un respiro en el comedor al aire libre para

barbacoas; lugar en el que las brochetas de carne se lanzan en diagonal rápidamente con el único fin de defender a su jefe: una hamburguesa gigante que observa al enemigo con

ojos escrutadores, pero sin derramar una gota de ketchup. Si Cookie buscaba refrescarse lo va a tener muy fácil, ya que la etapa siguiente se desarrolla en la cámara frigorífica del restaurante. En ella, los pescados congelados y los polos patinadores se han hecho dueños de la situación, obligando al protagonista a saltar a través de los ganchos de carne si quiere encontrarse, frente a frente, con el helado de cucurucho -que luce una enigmática sonrisa en su bola de fresa-, con el que termina el ni-

vel. Superadas las cinco dependencias anteriores, sólo queda la sexta y definitiva en el sótano, donde las patatas fritas son lanzadas a modo de proyectiles en un último esfuerzo

UTENSILIOS CULINARIOS



SARTÉN. Es la más fiel aliada de Cookie, ya que ni en las peores situaciones le abandona. Es muy efectiva en distancias cortas.

CUCHARA. Su largo mango facilita golpear a los rivales a mayor



distancia que la sartén. Esta es su única ventaja, ya que los efectos producidos son los mismos.

CACEROLA. Colocada en la cabeza del protagonista como som-



brero, le hace inmune a todos los ataques, pero únicamente durante un espacio de tiempo limitado. TENEDOR. Subido sobre él, hace posible desplazarse a base de saltos y, a la vez, destruye a los rivales que pincha cuando cae sobre ellos.

HUEVOS. Son muy útiles a larga distancia, en especial para acabar con las patatas fritas que aparecen en la sexta fase del juego.

PLATOS.

Utilizados como arma arrojadiza, se convierten en fantásticos y útiles

frisbees que pueden ser lanzados con muy poco riesgo para nuestro protagonista.

CONSOLAS

En pantalla

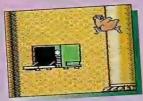


JEFES INDIGESTOS



JARDÍN. El cazo se mueve de lado a lado de la pantalla por lo que hay que aprovechar el momento en el que desciende para golpearlo y, luego, saltar cuando nos embista enfadado por el castigo recibido.

COMEDOR. Cuidado con el microondas volador ya que, cuando es golpeado, deja salir a cuatro pollos mareados a los que hay que recibir con el arma preparada.



COCINA. Lo más peligroso del malhumorado puchero que lidera esta tercera fase son los ingredientes encantados que despide periódicamente para intentar acabar con nuestro protagonista. El valiente Cookie deberá tener mucho cuidado, ya que es preciso atacarle justo después de ca-

da lanzamiento y para ello sólo dispone de escasos instantes en cada uno de los intentos.



SALÓN AL AIRE LIBRE. La hamburguesa gigante, al ser alcanzada, lanza sus dos rebanadas de pan lateralmente para luego recuperarlas. Para

esquivarlas hay que agacharse en primera instancia y alejarse una vez pase el pan por encima.

CONGELADOR. El enorme helado de cucurucho ataca primero con el lanzamiento de sus diferentes ingredientes, que son fáciles de esquivar saltando, para luego romper el suelo mediante potentes saltos que hacen necesario acabar con él antes de que destroce toda la superficie.

SÓTANO. El Gran Chef se enfrenta a Cookie en una batalla aérea en la que las naves son paelleras. El protagonista, armado con huevos, tiene que acertar en el globo rojo situado en la parte delantera del artefacto volador de su rival.







para evitar que el Gran Chef sea descubierto. Al llegar a su escondite, se inicia una batalla aérea en la que dos paelleras hacen las veces de naves voladoras.

Comer es vivir

Al dejar fuera de combate a un alimento o a un jefe de fase, aparecen una o más monedas que pueden ser recogidas y utilizadas en la máquina tragaperras que aparece antes de iniciar cada nivel. Aceptan apuestas comprendidas entre una y cinco monedas, y conceden premios consistentes en puntos extra, vidas y energía.

Otra forma de aumentar la puntuación es mediante los dos tipos de pantallas

que aparecen escondidas en

el restaurante. En ellas, la tarea consiste en atrapar huevos o peces, pero sin coger los de color negro, ya que pueden producir una indigestión que impida disfrutar de un sabroso menú a la carta. El cartucho no es difícil de digerir, aunque algunos de los alimentos necesitan un buen punto de cocción para acabar con ellos. En cualquier caso, valor y buen provecho.

JAVIER ITURRIOZ



APUNETAZO LIMPIO





SUPERPRECIOS QUE

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS V/ ESTA LISTA DE PRECIOS A

CLAVES PARA IDENTIFICACION

AMIGA = A

PC 5 1/4 =

PC 3 1/2 =

VENTA POR CORREO GARANTIZADA. A TODA ESPAÑA.















FORMATOS

A ...

MULO	FORMATOS	TITULO	FORMATO:
VULCAN		OPERATION COMBAT	AHO
ANCIENT BATTLES		MEDIEVAL WARRIORS	AHO
FINAL CONFLICT	ARO	Samurai	ABO
COHORT	ABO	FIGHTER COMMAND	ABO
MERCHANT COLONY		AIR BUCKS	ABO
CABALLERIA LIGERA	AHO	GRANDES BATALLAS	
FORT APACHE	AHO	NAPOLEONICAS	ABO
SIM CITY	ABO	ELITE PLUS	
CITY EDITOD	A =		

MULO ULGOS DE GUERRA (Materloo / Final Frontier / Conflict Europe)
SEA, SOFT & SUN (Die Luxe Streep Poter / Emmanuelle / Geisha)
TOP TEN (Super Huey / Delcon 5 / Navcam 6 / Inside Trade y Corporate Raider / Doole)
POWER PACK. (Xenon 2 / Lombard Rally / TV Eugort hutbol / Delender of the Crown) BOOM 92 (Cougar Force / No Exit / E.S.S. / Galactic Empire) QUE PASADA (Lost Dutchman Mine / Turn It / Veteran) 4 AVENTURAS (African Raiders / 20.000 Leguas de Viaje Submarino / Freedom / Skidoo)

CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS.

GAME BOY, NINTENDO, SUPERNINTENDO GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, TURBOGRAFX (NEĆ).

> Pide el juego que quieras para tu consola favorita.

PREGUNTA POR NUESTROS SUPERPRECIOS.

65 83

DENT BATTLES BAMES WORLD CUP

HELTER SKELTER KICK OFF II LONE WOLF

HISTORIA INTERMINABLE I I OPERA SUPERSPORTS

SUBBUTEO THE CHAMP W. CH. BOXING MANAGER W.CH. SQUASH

STRIP POKER LI

KENNY DAN BEVERLY HILLS

AMSTRAD CASSETTE

ANCIENT BATTLES BATTLES OF THE BULGE

HEITER SKEITER

THE CHAMP VULCAN W. CH. BOXING MANAGER W. CH. SQUASH WORLD CLASS RUGBY MANCHESTER EUROPA OPERA SUPERSPORTS

EXTERMINATOR STRIP POKER I LASER S FLITTRO BUFFALC

RARRITS





AHORA PUEDES CONOCER TODA LA HISTORIA DE TU EQUIPO FAVORITO. LA MAYOR BASE DE DATOS DESDE 1928 HASTA 1991.



muto **FORMATOS FORMATOS** TITLO **FORMATOS** FORMATOS MALAGA MURCIA OSASUNA OVEDO PONTEVEDRA REAL MADRID 2 0 8 0 8 0 REAL SCYCLEDAD ATHIFTIC OF RIBAO ELCHE ESPANOL SARADEII GRANADA HERCULES LAS PALMAS LEVANTE SEVILLA SPORTING DE GUON VALENCIA CELTA DE VIGO DEPORT DE LA CORUÑA

TITULO SUPERMAN RALLY CROSS **BUFALO BILL'S** VULCAN MANCHESTER UNITED LOOPZ MANCHESTER U. EUROPE

W CH SQUASH

HICKY HIKE

FOOTBALL MANAGER WORLD CUP BEVERLY HILLS OPERA SUPERSPORTS (Pock) KICK OFF I KICK OFF II EL LIBRO DE LA SELVA FOOTBALL MANAGER 11

LONE WOLF WORLD CLASS RUGBY EXTREME

TITULO CRFTA 1941 CLASSIC GAMES (Pock)

800. 1.500.-2.100

MOLAN UN TACAZO!

LIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO **NULA LAS ANTERIORES**

DE FORMATOS EN EXISTENCIA:

VGA 256 COLORES = 🌰

ATAR! =





IULTIPERCEPCIONES

1.350 1.350 1.350 1.350 1.350 1.350 1.350 1.350

IITUO	FORMUTOS	eve	III
PRIMEROS PASOS EN INGLES (Inglés nivel iniciación)	A II 0	1.350	LOS
PASEO POR HYDE PARK	A80	1.350	PICS EPI-B
BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto)	4.0	1.350	VAM LAS
ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior)	AE O	1.350	DESC
TOP LEVEL (Inglés nivel perfeccionamiento)	440	.350	DESC

TRES CERDITOS SE DIVIERTEN PEQUENOS CASTORES EN EL BOSQUE SOU, CAZADOR DEL TESORO BLAS (Barrio Sésamo) AOS A CONTAR (Barrio Sésamo TORTUGAS NINVA (La Yuelta al Munda) CUBRE 1 (5 a 8 años) CUBRE 2 (6 a 9 años) CUBRE 3 (7 a 11 años)



FERTA USUARIOS ATA

SEA, SOFT & SUN (Pack) BARGON ATTACK
POWER PACK (Pock)
F - 16 COMBAT PILOT
WORLD CLASS RUGBY HUNTER WRECKERS FASCINATION SUPERSKITT

BEAST BUSTER JUEGOS DE GUERRA (Pock) FUTBOL CRAZY (Pock) JOHN BARNES FOOTBALL R - TYPE I I FACE-OFF KILLER BALL

CAPERUCITA ROJA

muo BABAYAGA ABRACADABRA CHESS CHAMPION 2175 DEUTEROS TORTUGAS NINUA SPEEDBALLII HARDRIVING II FINAL FIGHT

BILLAR SIMULATOR II

MULO TRIVIAL PURSUIT TERMINATOR LI WINTER SUPERSPORT | 1 OUT RUN EUROPE

TITULO BONANZA BROSS. ANOTHER WORLD ELVIRA ARCADE W.E. WRESTLEMANIA

100. 1.995.-2.500

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO

HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.



P.V.P. 6.600 PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas. Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks. Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE STANDARD (9 PINES) NINTENDO Y SUPERNINTENDO

COMPETITION

P.V.P. 3.600 PTA.

TURBO FUEGO SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)

GAME COM

SUPER NINTENDO



Ideal para la ejecución de golpes adicionales en Street Fighter II

P.V.P. **5.600**

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



Av. Petróleo, s/n, nave 10 Pol. Ind. S. José de Valderas Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07 28917 MADRID

Nº DE CUENTE		NUE	10
NOMBRE		FDAD	vo [
APELLIDOS		- LDAD	
DIRECCION			
POBLACION			
CODIGO POSTÁL	TELEFON	0	
FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO.	NO ENVIES DINERO AHORA		SJ-111-3
TITULO		FORMATO	PRECIO

GASTOS DE ENVIO

CONSOLAS

En pantalla



Siente hambre de gol

presencia dentro del mundo de los

videojuegos. Un nuevo simulador, en esta ocasión para la

antecedentes de estos cartuchos hasta ahora, viene a unirse

Master System, la consola que contaba con menos

a la larga lista de juegos dedicados al deporte rey.

WORLD CUP'93

Master System

TECHO

T

Master System: deportivo

El fútbol es uno de los deportes con mayor

PLAYER 1 COUNTRY: SPA SPA 93 JPN 00 - 00 TIME 15 NOT THE 15 NOT TH

omo el título permite intuir, el núcleo central del juego es un campeonato del mundo de selecciones nacionales, que se completa con partidos amistosos —por llamarlos de alguna manera— contra la computadora o frente a otro jugador. Veinticuatro países son los participantes, que se reparten en seis grupos de cuatro equipos cada uno. El jugador sólo dispone de la información relativa al grupo donde se encuadra la selección elegida. Dicha información se recoge en un cuadro de doble entrada, que refleja los resultados y puntos

conseguidos por los cuatro equipos en los enfrentamientos, celebrados a modo de liguilla a una sola vuelta. En esta primera fase se clasifican los dos primeros de cada grupo, teniendo en cuenta que los empates valen un punto y las vicconseguido el

Una vez conseguido el pasaporte para la fase

final (que puede conducirnos a un emocionante último partido donde se luchará por el título), aparece un

esquema con los em-

parejamientos de octa-

vos de final, que se deciden previamente, en función de los resultados producidos en las eliminatorias a un solo encuentro. En caso de empate no existen prórrogas ni tandas de penalties, por lo que, a diferencia de la mayoría de los juegos de este género, la igualada en goles sirve



para acceder a la ronda siguiente por decreto. De esta manera, se hace mucho más sencillo conseguir el preciado trofeo y, además, se prima el juego defensivo, que se ve acentuado aún más por la inexistencia de faltas.

Los once protagonistas

Antes del inicio de los partidos es posible determinar el esquema de juego y decidir los 11 jugadores que van a actuar como titulares, en función de su fuerza, velocidad y habilidad. Los protagonistas tienen asignadas unas iniciales, y se diferencian sobre el terreno de juego por el número que aparece cuando están en posesión del balón.



WORLD CUP'93

En el aspecto defensivo hay que mencionar, como dato negativo, que el portero funciona de forma automática, lo que resta encanto al juego, aunque, en ocasiones, muchos clubes quisieran que siempre fuese así: es realmente difícil que los goles suban al marcador. Por otra parte, sólo es posible recuperar el esférico en juego si se intercepta un pase o arrojándose a los pies del rival mediante un tacle.

En la fase final el empate basta para pasar a la siguiente ronda

A la hora de atacar hay que tener en cuenta dos tipos de jugadas: los pases rasos y los disparos, que pueden ser altos o a media altura en función de que el jugador esté o no parado. Para finalizar, hay que mencionar que, cuando el balón sale fuera del campo, existe la opción de cambiar a los jugadores y, en los saques de puerta, de banda o de córner, la dirección del esférico se dirige mediante un círculo que aparece en el suelo.

Interés: 83
Diversión: 78
Gráficos: 80
Originalidad: 74
Sonido: 79

JAVIER ITURRIOZ

HHORA PUEDES VENDER **STOP** O INTERCAMBIAR **STOP** A TRAVES DE LA PAGINA QUE ABRIREMOS EN TU REVISTA **STOP** NO OLVIDES PONER TU TELEFONO **STOP** TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO **STOP**

SOLO PARA SOCIOS

DEL PROXIMO NUMERO STOP
TEXTO
Nombre y apellidos Domicilio C.P.
Localidad Provincia Edad
crivia tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista si
c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid. Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES





CONSOLAS

En pantalla



Mega Drive: arcade

Guía los destinos de Cool y Wild y consigue que reine la paz en el Salvaje Oeste



En la fase de bonus podremos conseguir vidas extra y monedas (arriba). Las armas más potentes se esconden en las bolsas (izquierda).

descansaron con su nombre grabado

en el pecho. Billy, el herrero, contem-

pló la lucha y me dijo que el rifle de

Cormano humeaba de tal forma que

pensó que explotaría en la cara del

confiando en la seguridad del caballo de hierro. Los días de Loco finalizaron en el mismo instante en que la mirilla del rifle de Cormano en-

Territorio indio

filó su atroz estampa.

Cruzaron las escarpadas montañas y se adentraron en el peligroso territorio comanche. Muchos colonos responsabilizaban al iefe Scalpen de la muerte de sus reses; sin embargo, hacía mucho tiempo que los pieles rojas convivían en paz con ellos y no existía

ninguna razón para que hubiesen desenterrado el hacha de guerra. Cool y Wild eran respetados por los indios -en muchas ocasiones habían cazado juntos- y se dirigieron a la presencia de Scalpen para conocer las oscuras razones de los ataques indios. Tras ellos se escondía un hombre capaz de faltar a la verdad y provocar la ruptura de la paz con tal de saciar sus ansias de poder: Sir Richard Rose.

Tras atravesar un espeso bosque, nuestro dos pistoleros llegaron hasta la mansión de Rose. Pocos recuerdan un tiroteo más feroz. Cool siempre decía que cada una de sus balas llebaba escrito el nombre de la persona que iría a la tumba con ella; y a fe mía que fueron muchos los que





se les volvió a ver por estas tierras. SUNSET RIDERS

> Interés: 91 Diversió n: 85 Gráficos: 93 Originalidad: 82 Sonido:

LOS JEFES

Fase 1: Simon Greedwell



Terrateniente tejano. Su ansia de riqueza le ha llevado a perder

todos los escrúpulos. Se apostará en el balcón de su mansión para disparar sobre nosotros.

Fase 2: Paco Loco



Escapado de un manicomio, este chicano se ha hecho el rey

de los atracos a ferrocarriles en marcha. Debes detenerlo cuando intente desvalijar el tren correo.

Fase 3: Chief Scalpen



Jefe de los comanches. Su odio por los blancos le ha

llevado a luchar junto a su raza.

Fase 4: Sir Richard Rose



Ha importado desde Inglaterra sus métodos criminales. Es

un maestro en el uso del revólver. ¡Cuidado, usa chaleco antibalas!

Su hazaña, sin embargo, está escrita en la historia de una ciudad cuyo esplendor nació de la rapidez de un colt y la certeza de un rifle".

El mejor del Oeste

Elige a cualquiera de los dos vaqueros, o a ambos si decides com-

partir la aventura con un buen amigo, y dirige sus destinos. Utiliza todos tus sentidos y dispa-



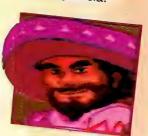
Billy Cool

Pistolero desde su más tierna infancia, su arma preferida es el revólver Colt Peace Maker, mellado por las mil muescas de los enemigos que desenfundaron más lentamente que él. Le encantan las verduras y el café

muy cargado. Su palabra favorita es: justicia.

Cormano Wild

Mejicano de nacimiento, duerme abrazado a su rifle Biot Gun. Es conocido por su coraje y por su afición a la leche y los filetes de ternera. Cuando alguien se cruza en la mirilla de su rifle, muere.



ra con rapidez. Algunos bandid<mark>øs l</mark>jevan sacos que dejarán caer si son alcanzados por tus disparos. Abrelos y accederás a diversos phjetos: las pistelas aumentan el poder de nuestra arma; las balas conceden un dispare más rápido, y las menedas, según su tamane, aumentan el marcador con puntos de bonificación (igualmente puedes conseguir estos objetos en los salones del pueblo). Cuidado, por que los sacos tam-

bien pueden contener peligrosos cartuchos de dinamita Las estre-

llastide

sheriff te conducirán a una fase de bonus. En ella, a lomos de tu caballo, tendrás que reco-

ger las monedas y las vidas extra que arroja una bella dama desde un carromato/en marcha.

La opción más divertida que brinda el cartricho es el modo "versus". En él, debemos enfrentarnos en un particular audio con otro jugador.

de gran éxito en 11992 (que no conta-or 100h person antes mencionada), el carisma de la versión de su her-gráficos y a los buenos movimientos de los personajes.

de los personajes.

Las melddias son excellentes y podemos escucharlas desde el menú.
Guenta también son divertidos efectos sonoros, sonidos y dritos digitalizados. Lina buena conversión de la
recreativa, que gracias a la opción "versus", incluso la ha superado. 🗛

ANTONIO GREPPI

En pantalla





WORLD LEAGUE BASKETBALL

El mejor asiento del pabellón

Amparado en un "movimiento de cámara" sobresaliente, este cartucho logra transmitir con fidelidad todas las evoluciones del trepidante deporte de la canasta. El sorprendente seguimiento del balón que posee consigue que el espectáculo de la cancha se sirva en primer plano al jugador, convertido en espectador de lujo, gracias a una retransmisión que podría ganar el Emmy o el Ondas a la mejor realización.

a mayor dificultad del WORLD LEAGUE BASKETBALL consiste en la preparación de los partidos. El uso de los mandos es radicalmente distinto al resto de los cartuchos de la Super Nintendo, y el botón Arojo- sustituye en sus funciones al que, por lógica, debería ocupar el botón select.

Una vez dentro del juego, se utiliza la cruz del paddle para elegir territorio o confederación. Cuando se ha realizado la selección, se escoge la ciudad preferida. Previamente, hemos toma-

do la opción de disputar un partido contra la máquina, contra otro jugador

o toda una liga —opción disponible sólo para un jugador—, que se inicia con los enfrentamientos respectivos en nuestro propio grupo para, en caso de victoria, optar a empresas mayores, que pueden llevarnos hata el título de campeones del mundo.

Los habituales cuatro cuartos de la NBA quedan sustituidos por los dos medios tiempos que admite la Fede-

ración Internacional de Baloncesto (FIBA), pero las reglas del juego son las usuales entre los profesionales norteamericanos; es decir, se admite, por ejemplo, el saque de banda desde debajo de la canasta.

La duración puede variar a voluntad en los partidos amistosos —la mínima es de seis minutos—, pero en el torneo sólo se puede escoger la más larga aunque, afortunadamente, el







El ritmo de la confrontación, al igual que en los partidos reales, lo marcan los desplazamientos de los jugadores sin balón y la visión del base que distribuye el juego.

cartucho admite la posibilidad de que grabemos nuestras preferencias en cuanto al tiempo que debe durar cada confrontación para poderlas utilizar en posteriores partidas. Tres de ellas son susceptibles de almacenarse en memoria, pero, atención: un despiste en las órdenes puede llevarnos de nuevo al punto de partida y obligarnos a repetir desde el principio toda la operación.

Precisamente, la excesiva duración de los partidos cuando se disputa la liga es el mayor hándicap de este simulador deportivo, ya que obliga a Durante los
tiempos
muertos se
pueden
introducir
reservas y
modificar las
tácticas

disponer de muchas horas para poder disputar la final.

Juego acelerado

El punto de visión que tenemos en cada momento de la cancha varía con respecto a la posición del balón. Al principio puede resultar desconcertante, pero nos habituamos enseguida porque los cambios de plano se producen mientras la pelota va por el aire; bien sea por un pase, o por un lanzamiento a canasta.

En algunas ocasiones, la vorágine a que nos conducen esos movimientos lleva a un excesivo abuso del pase. Es el mismo programa quien marca

Para sacar ventaja

Defensa: El trabajo fundamental se circunscribe a la recuperación de balones. Para ello, debemos seleccionar el jugador correspondiente cuando se produce un pase del contrario. Obstaculizar la acción de quien lleva la pelota puede servirnos para que se señale la correspondiente falta personal en ataque a los rivales. Los rebotes son importantes. Hay que saltar a tiempo porque, hasta que lleguen los cruces entre los mejores de cada grupo, los contrarios no tienen un buen porcentaje de aciertos. Si no vemos la flecha sobre ningún jugador, es que lo hemos dejado atrás. Selecciona otro y la defensa de nuestro equipo se recompondrá al poco tiempo.

Ataque: Según sea la posición de quien sube la pelota, el pase es distinto.

Normalmente, va en la dirección de su mirada. Escorarse hacia las bandas permite una visión más genérica, mejores opciones de pase y un mayor porcentaje de contragolpes. Se debe elegir muy bien la

opción de pase para evitar el robo de balón.
Los lanzamientos a canasta han de efectuarse en suspensión, especialmente los de tres puntos.
Las mayores posibilidades de acierto pasan porque estos tiros los efectuen los bases o aleros bajos, marcados en los cuadros de los equipos con las letras G o FG.

CONSOLAS

En pantalla



Super Nintendo: deportivo

el ritmo del juego y lo acelera. No es bueno dejarnos llevar por su euforia, porque acabaremos perdiendo el balón casi irremisiblemente.

Debemos tener en cuenta que, si queremos ganar, hemos de poseer una buena defensa, ya que los puntos irán cayendo en nuestro marcador, bien sea en jugadas estáticas o por medio de contragolpes. Una flecha nos indica, en caso de ataque, el jugador al que iría dirigido un hipotético pase en cada momento. En defensa, la misma flecha indica el jugador que controlamos con el mando.

En el transcurso del partido tenemos la posibilidad de sustituir a jugadores, cambiar de tácticas o modificar la visión del encuentro. Se consigue pidiendo uno de los cinco tiempos muertos a que tenemos derecho en cada lance y pulsando select cuando el juego esté parado.

Por lo que respecta a la posibilidad

La visión de la cancha, en la que prima la posición de la pelota, supone una revolucionaria puesta en escena que será imitada



JUGADAS



Contragolpe Tiene lugar cuando el jugador que sube la pelota

encuentra una posibilidad de pase a la parte contraria

del campo donde un compañero se encuentra solo -palomero- o en situación de uno contra uno.

Bloqueo

El marcador del rival, elegido por la máquina, se interpone en su trayectoria. Nosotros le ayudamos con el jugador que controlamos.



Se produce cuando un jugador de cualquier equipo pasa más de tres sedundos en la zona de tiros libres del equipo

contrario. Esta es una de las novedades técnidas más importantes del programa.

Tiro libro

La flecha situada sobre la canasta indica el lugar donde irá a parar el ∠ balón. No podemos descuidarnos: la elección de la parte central será definitiva para obtener un punto más.



LEAGUE BASKETBALL

Interés: 87
Diversión: 78
Gráficos: 94
Originalidad: 92
Sonido: 86

de cambios, se ofrecen las estadísticas de porcentajes de cada uno de los jugadores, así como su efectividad en el partido, tanto en puntos anotados, como en rebotes y faltas personales. En los partidos a seis minutos, no es necesario introducir cambios por motivos de cansancio, pero sí en los de mayor duración, ya que los jugadores bajan de rendimiento cuando aparece el ad-

jetivo de "hot" (calientes).

En cuanto a los equipos, nada que ver con la realidad. En Europa, la FIBA puede aplaudir este programa, ya que parece un partidario de la Super Liga propuesta por su secretario general. Nos encontramos con equipos en Lisboa y París, ciudades de escasa tradición baloncestística, mientras que los conjuntos que representan a Madrid y Barcelona son, respectivamente, el Bullfighter y el Eagles; o, lo que es lo mismo, toreros y águilas.

M. BARRERO

HABITUALES



Personal en ataque Se señala cuando

atacamos por el centro y dudamos

en el pase. Si no hay un compañero en buena disposición para recibir e intentamos continuar el avance, se sancionará la falta.

Personal en defensa

Se sanciona cuando abalanzamos nuestro jugador sobre el contrario mientras éste decide un pase.



Palmeo

Es una de las opciones más difíciles. Tras un tiro fallado, nuestro pivot –C de center–es quien debe de

elevarse para intentar los dos puntos.

Cinco segundos

Se sanciona esta violación al reglamento cuando tardamos ese tiempo en efectuar cualquier saque.



Diez segundos

Contamos con un periodo de diez segundos para traspasar nuestro campo.

Campo atrás

Una vez que hayamos atravesado el centro de la cancha no podremos retroceder a



nuestro campo en la misma jugada.



Tiempo muerto

Cuando el reloj está parado, y antes de que se produzca el saque, tendremos que apretar el botón select para pedir

uno de los cinco tiempos muertos de que disponemos. Durante el mismo –ilimitado– podemos cambiar jugadores, variar la táctica o la visión del partido.

Travelling

El intento de lanzar a canasta sin llegar a desprenderse de la pelota. Tiene lugar cuando se mantiene apretado



el botón de lanzamiento hasta que concluye el salto.

Consojos trucos

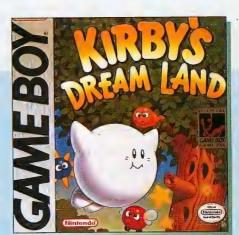
SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE

SUPER NINTENDO

Prueba a teclear –JOSHUA– para obtener energía infinita. Pulsando los botones L y R puedes elegir el nivel en el que vas a jugar.

KIRBY'S DREAM LAND GAMEBOY

En la pantalla de presentación pulsa simultáneamente ARRI-BA y A. Jugarás en una nueva modalidad más difícil.



SUPER GHOULS'N GHOSTS SUPER NINTENDO

En la pantalla de opciones situa el cursor en EXIT; con el otro mando pulsa el botón L y, sin soltarlo, aprieta START. Ahora pulsa START en el pri-

mer mando para acceder a un nuevo e interesante menú de ayuda.



EUROPEAN CLUB SOCCER

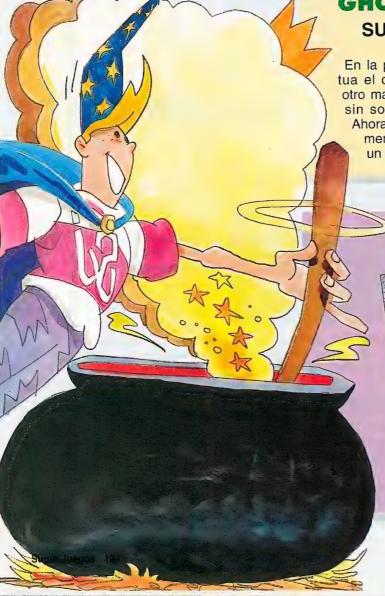
MEGA DRIVE

Introduce como password: "THREE SHREDDED WHEAT"

Dispondrás de un nuevo disparo mucho más rápido, gracias al cual podrás meter goles desde tu propio campo.

Si además tecleas "QUIT-TER", cada vez que abandones el juego ganarás el partido y, al pulsar CONTI-

NUE, te enfrentarás con el siguiente equipo. Así llegarás fácilmente a campeón del mundo.





CHUCK ROCK

GAME GEAR

Nada más fácil que teclear cualquiera de las siguientes claves para acceder a las diferentes fases que componen este estupendo juego:

- -Clave 2 7G09M
- -Clave 3 NN6E3
- -Clave 4 84AKC

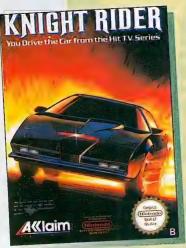
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

MEGA DRIVE

Los siguientes códigos permiten acceder a los diferentes niveles:

- -Nivel 2: WHOAMAMA
- -Nivel 3: FLANDERS
- -Nivel 4: BROCKMAN
- -Nivel 5: SIDESHOW





KNIGHT RIDER NES

Mantén pulsados los botones A y B y resetea la consola. Cuando la pantalla de opciones vuelva a aparecer, y una vez pasada la opción Stage Select, elige la misión y el coche que más te gusten y aprieta START. Si lo pulsas de nuevo, accederás a un nuevo modo, llamado Select Mode, donde podrás pedirle a Devon que te envíe a

cualquier zona del mapa.



JUGAR ES FACIL. EL RETO ES



Precisión. Realismo. Diversión. KICK OFF es un completo simulador de fútbol con opción de 1 à 2 jugadores. Elección de 4 superficies de juego. Controles instintivos de joystick para pasar, driblar, chutar, cabecear, picar la pelota o hacer un tackling deslizante y el famoso AFTER TOUCH (DESPUES DEL TOQUE) para dar efecto al balón. Juega la Copa de Europa y ¡GANA!



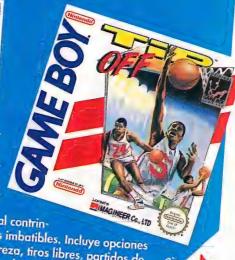
Quedarás sin respiración con el constante movimiento de los jugadores, desde principio a fin de la acción. El equipo contrario jugará el partido al máximo ritmo, cambiando con frecuencia

la táctica de juego. Supera al contrincante alcanzando resultados imbatibles. Incluye opciones como práctica, nível de destreza, tiros libres, partidos de copa, nivel de velocidad y muchas, muchas más. Jugarás a ritmo de campeón.



Nintendo", GAMEBOY", los diseños de productos Nintendo y atras marcas designadas como "TM" son

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10 POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07 28917 MADRID





Los suiper del mes

canadian IOS ZOU



NEO-GEO

ART OF FIGHTING 1

MASTER SYSTEM

T FATAL FURY T

2 LAST RESORT 1

EIGHT MAN 1

MAGICIAN LORD 1

TOM Y JERRY 1

ITALIA 90 T

TAZ-MANIA 🕹

ASTERIX 1

SONIC 2 =



NINTENDO

SUPER NINTENDO

STARRING MICKEY MOUSE 1

WRESTLEMANIA +

AXELAY 1

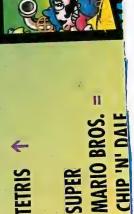
SUPER W.W.F.

THE MAGICAL QUEST,

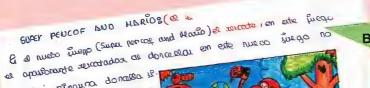
A STRFFT FIGHTFR II L

MARIO BROS. 5 SUPER

SUPER MARIO BROS. 3 = TETRIS ↑







rescotara rilinguina donalea is. no que de vera lancor a su compañero de que go Yoshil que haun esta en co hueto y water can in a ma que a una ... debre-The something the solution have ontes deposit posos deferon to a apartonanta parta Man volgotanon i en von cho le habia notopaios mon

tamos à courro con ornais enta. Brownta a Variablato (CEENESANET)

Roser Mungoy Beninasset (Barcelona)

Trucos para la Mega Drive

¡ Hola amigos de Súper Juegos! Os voy a dar un password para el SPLATTER HOUSE 2, con el que podréis ir a la última fase:

■ EDK, VEI, IAL, LDL.

También os mando un truco para el SUPER HANG-ON. Introducid este password y podréis elegir el nivel del juego:

■ GFF3F546F35564FF0SLPIMFJEDGH

Vicente Martínez (Madrid)

Ya somos internacionales

Estimados amigos de Súper Juegos:

Antes que nada, quiero felicitaros por vuestra gran revista, ya que en México ha despertado mucho interés. Quisiera que me informarais de si existe alguna posibilidad para que los que vivimos fuera de España podamos participar en vuestros fabulosos sorteos.

En mi país no contamos con un extenso mercado de videojuegos; pero me interesa conocerlo y qué mejor manera de hacerlo que a través de vosotros. De todas maneras, quiero agradeceros el que nos informéis de las novedades que existen en la Madre

Patria. Su amigo que los estima:

Juan Pablo López Méndez (Veracruz, México)

Gracias por tu carta Juan Pablo. Nos alegra saber que los videojuegos son un lazo más de unión entre nuestros países. Por supuesto que puedes participar todos los sorteos.



Aún en las peores condiciones

El truco que os comunico es una
jugada para el
SUPER SOCCER de Súper
Nintendo. Si
tenéis problemas para marcar goles contra equipos
que son superiores al vuestro, cual
háis el halón, entrad no

riores al vuestro, cuando recibáis el balón, entrad por las líneas laterales del área pequeña del portero contrario y, cuando éste salga, cruzadle el esférico.

Miguel Angel Aragón Morales (Chiclana)



La superconsola de Sega

Mix, te mando unos truquillos para el fabuloso juego de Master System, SONIC THE HEDGEHOG.

En Green Hill, cuando hayas cogido el monitor que te hace invencible, baja por la rampa hecho una bola y, antes de caer al suelo, en el pad de control, ve a la derecha; con esto conseguirás que Sonic pase la pantalla a toda velocidad (si lo haces correctamente, la pantalla pasará muy deprisa y no verás a Sonic).

En la zona del laberinto, para que no te ahoges por lo lento que suben los ascensores, sitúa la punta de los pies de Sonic a la izquierda del elevador; pero recuerda que Sonic debe mirar hacia la derecha. Si lo has hecho bien, nuestro protagonista subirá más rápido y nos ahorraremos una valiosa vida

> Angel Luis Sánchez Montero (Toledo)



Peralta, Vinaros (Castellón)

Hala me llamo Viente, tergo 22 años. y me gusta mentra revirta, es muy entreteneda, y ademas te aconseixa los mejores juegos.

Yo no tengo consola, es una pena, por que con lo que me gustan los mideoguegos. todania no son socio de miestra revista, aunque la compro tados los meses, en manto tenga consola me alionare a Super guegos para recilir tados los meres la revista, sin moverne de mi cara. Yo en especial quiero la NES de N: t. 1 Nintendo, y ya intente garrormela en l'el concurso de atulire del 92, y en otros muchas consursos mas pero no pudos ser. Espera que publiquen mi diluiga de Sonic, Espera que publiquen mi diluiga de Sonic, 5. j., de el padre de Bart Simpson y del personaje garvaritade Bart Simpson.

1 :

El puercoespín más rápido

Os envío este truco de SONIC 2. En el primer acto recoged todas las vidas que hay en la pantalla (me parece que son cuatro) y dejaos matar. Cuando volváis a comenzar, realizad el mismo recorrido y conseguiréis otras cuatro vidas. Repetid este proceso tantas veces como queráis; suerte y al toro...

Carlos Buisán Casanova



Reyes de la Game

Hola colegas consoleros, os voy a proporcionar unos "truquillos" para la Game Boy. Quieros daros unos paswords súper para el juego WORLD CUP:

Japón: 22413. U.R.R.S: 53013. España: 36313. Inglaterra: 17213. México: 42913. U.S.A: 56113. Brasil: 51313.

Holanda: 97113. Italia (semifinal): 08613. Alemania (final): 01633.

SUPER MARIO LAND 2: Para vencer a la bruja de la zona del terror, usa el fuego; ponte en la olla del centro y, cuando la malvada aparezca, salta un poco y dispara.

Salta sobre el primer bloque también con el fuego y, sobre todo, ¡ no cojas la flor!

Baja a la grieta del suelo, rompe el bloque, sube y hazte pequeño. Baja otra vez y entra en la sala. Este truco se ejecuta en la zona Hippo (entrada del espacio). En la misma zona, coje la burbuja y diríjete todo lo que puedas a la izquierda, hasta llegar al muro. Salta sobre el bloque y encontrarás una "vidilla".

Pep Rubio Quereda (Alicante)

Una tercera fase problemática

¡Hola súper consolegas!

Aquí os mando algunos truquillos para el ROBOCOP 2 de NES. Si no sabes pasar la fase 3, atento al truco: después de pasar las dos bolas eléctricas seguidas en el elevador de cohetes, fíjate en la parte superior de la pantalla y verás que, tras la segunda bola superior, hay una pila atómica que te da puntos de vida. Sigue avanzando y, poco después, encontrarás el Nuke de siempre y otro más a la derecha; cógelos para transportarte a una pantalla de disparos.

Juan Ramón Peris (Cantabria)







ESTAMOS PREPARANDO UNA GRAN FIESTA CON MOGOLLON DE SORPRESAS EN LA QUE TU PUEDES SER NUESTRO INVITADO DE HONOR U VOTO ELEGIR er Juegos de 1992

> Entre todas las cartas recibidas, realizaremos un sorteo del que saldrá seleccionado el Invitado de Honor de Súper Juegos. Podrá vivir un fin de semana "SUPER", acompañado por sus padres y hermanos con todos los gastos pagados. Visitará la revista, le enseñaremos cómo es todo el proceso, desde que se produce la noticia de un videojuego hasta que publicamos el comentario, su mapa, los trucos, etc. Conocerá a todos los redactores y podrá jugar con todas las consolas y juegos. Asistirá a la gran fiesta Aniversario, donde será el invitado de excepción y estará con los programadores y los distribuidores más importantes. Por supuesto habrá un gran regalo sorpresa para él.

SERA UN FIN DE SEMANA INOLVIDABLE

(0) (30)

super GAME BO

- **MIRBY'S DREAMLAND**
- **B** MICKEY MOUSE
- G SUPER MARIO LAND 2
- **D** TERMINATOR 2
- **1** TINY TOON ADVENTURES

super **GAME GEAR**

- **DEVILISH**
- LEMMINGS
- **G** MARBLE MADNESS
- D SHINOBI II
- **SONIC 2**



super



- **A** BATTLETOADS
- **B MANIAC MANSION**
- **G** SUPER MARIO BROS 3
- THE EMPIRE STRIKES BACK
- 1 THE FLINSTONES

super **MASTER SYSTEM**

- **LEMMINGS**
- **B** OLIMPIC GOLD
- G SONIC 2
- D TAZ-MANIA
- **1** TOM Y JERRY



super

SUPER NINTEND

- A STREET FIGTHER II
- SUPER ADVENTURE ISLAND
- SUPER CASTLEVANIA IV
- SUPER MARIO KART
- SUPER MARIO WORLD

super **MEGA DRIVE**



- A CHUCK ROCK
- B LEMMINGS
- **G** MICKEY AND DONALD
- D SONIC 2
- 1 THUNDERFORCE IV

OKUENLOCKES

Super ARCADE

- OF ATLANTIS
- B LEMMINGS ¡OH NO!

 MORE LEMMINGS
- **G** RISKY WOODS
- **D** THE HUMANS
- 1 TITUS THE FOX

SUPER AVENTURA

- **A** DARK SEED
- INCA
- O INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
- D LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES
- THE SECRET OF MONKEY ISLAND II

Super DEPORTIVO

- A ESPAÑA, THE GAMES 92
- **B** LINKS 386 PRO
- **G** SUMMER CHALLENGE
- **D** TIP OFF
- **19 WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP**

Super SIMULADOR

- AW 8B HARRIER ASSALT
- B HEROES OF THE 357 TH
- OF THE LUFTWAFE
- **D** SIM EARTH
- **1** WING COMMANDER II

Rellena este cupón con tus datos, marca con una cruz la letra que corresponde al juego que consideres el mejor de los cinco nominados en cada categoría y envíalo a: Ediciones Mensuales, Revista Super Juegos, C/ O'Donnell 13, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "VOTACIONES 92".

MEGA DRIVE

A B C D E GAME BOY

MASTER SYSTEM

A B C D E ARCADE

GAME GEAR

A B C D E DEPORTIVO

SUPER NINTENDO

A B C D E AVENTURA

NES (NINTENDO)

A B C D E SIMULACION

A B C D E

Apellidos

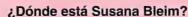
Deile Bles

"HACER SIEMPRE LO MISMO", PRIMER LP DE LOS CABLES

Somos entretenedores entretenidos

Un día, hace ya tres años, un grupo de los muchos que alquilan un local para poder ensayar, vio cómo los cables cedieron y se caía el techo sobre ellos cuando interpretaban uno sus temas. Acababan de nacer Los cables. Tocan de

una forma que recuerda a aquel pop que se hacía en los primeros años 80, aunque ellos seguramente no habían salido aún de



de Cádiz.

Es uno de nuestros temas. Imaginaros un videojuego cuya protagonista
es una chica que está muy buena y
tiene que escapar porque todo el
mundo corre tras ella. Lo único que
importa es atraparla para conseguir
puntos. Como veis, tenemos una visión del amor muy actual, pero siempre tendente al sentimiento de admiración hacia la mujer, en mayor o
menor medida.

¿Y en esa canción se llega a la última pantalla?

Tiene mucha dificultad, pero la verdad es que merece la pena jugarlo, aunque sólo sea por ver a Susana. Todo comienza cuando a la chica se



le sale un pecho y vuelve loco al personal. A ella sólo le queda la opción de salir por piernas.

¿Qué habéis hecho con el maltrecho Superman?

En nuestra canción es un jubilado amargado porque le ha hecho mucho daño el cómic y el cine. Está dolido



Nuestra música persigue la desmitificación de cualquier cosa que lleve el nombre de héroe

por cómo ha sido utilizado.
En realidad, a él nunca le fue vestirse con esa malla ajustada y la capa. Ahora se da cuenta del ridículo que ha hecho. En general, nuestra música persigue una desmitificación de cualquier cosa que lleve el nombre de héroe.

¿También desmitificáis a Betty Boop?

A esta chica la hemos convertido en un anti sex-symbol que se cree lo contrario. En fin, que cualquier parecido de cualquier personaje popular con la realidad es pura coincidencia,

si tiene la suerte de protagonizar una de nuestra nuevas canciones.

¿No se libra ni Tarzán?

El rey de los monos lo ha conseguido en esta ocasión, pero su hijo no ha tenido la misma suerte. Se ha convertido en una persona frustrada totalmente por la sombra y la popularidad de su padre, que no lo deja respirar y lo ha hundido en una profunda depresión.

¿Qué tiene vuestro directo que llama tanto la atención?

Somos el grupo de rock más rápido de aquella orilla del Guadalquivir. Tenemos un directo muy nervioso.

Nuestro objetivo apunta a que la gente lo pase bien a la vez que nosotros disfrutamos a tope. Si lo conseguimos, el concierto habrá sido un éxito. Somos, sobre todo, entretenedores entretenidos.

ALONSO DE VIANA CARDENAS



La bolsa está llena

De Australia llega R.E.M. Lo tiene casi todo y, desde luego, hace patria. Cada uno de sus temas es como un boomerang que regresa hacia nosotros con enorme efectividad. Es fuerte y preciso como un canguro, y en su bolsa marsupial guarda creatividad para compartir. Es cierto que preferimos sus primeros discos, sin que ahora nos defrauden en absoluto: en el olimpo desértico donde muchos dan sus últimas bocanadas, se coronan con los más verdes laureles.

Ahora son mejores músicos y menos espontáneos; más expertos, pero menos frescos. Da igual, porque tienen clase por arrobas y alardes en **Automatic for the people** como para todo un *New Orleans Instrumental No.1*, que lo podría ser todo menos un canto del cisne.

Soplo fuerte

Quien no conozca a KENNY G está a tiempo. Es un saxofonista fuera de serie, un blanco que arrastra de su instrumento sonidos brillantes dignos del mejor jazzman de color. Se hizo popular gracias a temas para películas —la última, Elegir un amor— y ha tocado junto a los más grandes. Breathless resulta, sencillamente, genial.Si pa-



sas de ritmo sin sentido y de letras que no hablan de nada, no lo dejes pasar . KENNY no necesita virtuosismos para hacer arte.

TRY (I) ATT DIS

Oídos atentos

Logran desconcertar estas dobles parejas de color. Mezclan un poco de todo y hasta se atreven a incorporar rap con gotas de *Brasil* y una cierta dosis de imaginación. Cuando se piensa en el ritmo y tienes acostumbrados los pies, se paran y son capaces de arrancar con una sentida balada, ideal para días de lluvia, *When I die.* No sola-

mente eso, porque inciden en la mejor tradición del sonido Chicago con *Tell me where it hurts*. Resultado: te quedas perplejo, no sabes a que carta quedarte, pero nunca defraudan.

Veintiuna de celuloide

Veinte más una son las canciones originales, todas ellas pertenecientes a bandas sonoras cinematográficas, recopiladas por BMG. La aportación española se reduce al *Piensa en mi* interpretada por LUZ CASAL y perteneciente a "Tacones Lejanos". Lo demás, yanqui puro, aunque no lo sea en cuanto a la producción de fil-



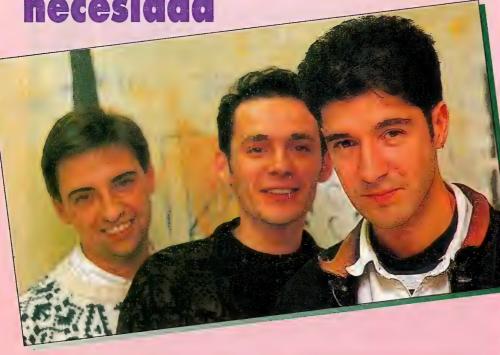
mes, pero sí en la composición o intérpretes. Destacan Calling you de "Bagdag café", You can leave your hat on de "Nueve semanas y media", y Let the river run, de "Armas de mujer".

Hasta aquí, veinte. La restante, What a wonderful world, a cargo de LOUIS ARMSTRONG ni siquiera se cita como perteneciente a una película. ¿Y qué pasa con "Al servicio secreto de su majestad"?. James Bond no tiene la culpa.

rocile relici

"OJOS MAS QUE OJOS", ULTIMO TRABAJO DE CIUDAD JARDIN

Componer es una necesidad



Han pasado muchas cosas desde que sacarón su primer Lp, Falso, en 1985. Eran tiempos en los que el pop español no daba muchos hijos y menos originalidad, cuando Ciudad Jardín irrumpió con fuerza vendiendo lo que muy pocos hacían o se atrevía a hacer: letras trabajadas con ritmos complejos, sin importarles en exceso la comercialidad.

¿En qué basáis vuestra originalidad?

No intentamos ser originales, hacemos lo que nos sale. Lo que pasa es que hay mucha gente que hace música dentro de una línea establecida y en cuanto haces algo fuera de esa

curva, enseguida te tachan de original. Tampoco nos importa mucho que nos apoden así.

¿OJOS MAS QUE OJOS también es diferente?

Son aires nuevos que llegan a Ciudad Jardín, que intenta abrir una

nueva etapa en su andadura que no sabemos cómo impactará en el público. Una vez más hemos hecho lo que nos ha parecido bien, independientemente de lo comercial que pueda resultar, porque desgraciadamente hay que ser, de alguna manera, un engranaje más de la máquina que hace mover el mercado.

¿Qué temas tratáis en este disco? No existe una línea temática fija. Contamos, por ejemplo, un día en la vida de una comuna hippy en LA SECTA DE LAS HORMIGAS, o el vértigo creado por una noche loca que produce visiones futuristas en DUNA MOVIL. Todo entra, incluso el espía Lucas, que ataca de nuevo en ABRE BIEN LOS OJOS, y aunque se cree muy listo, es incapaz de oler el peligro.

¿Cuando componéis, pensáis en el público o en la casa de discos ?

Hay dos momentos. El primero es la inspiración y el segundo desarrollar la composición. Si en esa primera fase, es decir, cuando se te enciende la lucecita, estás pensando en otra cosa, no puedes darte cuenta de

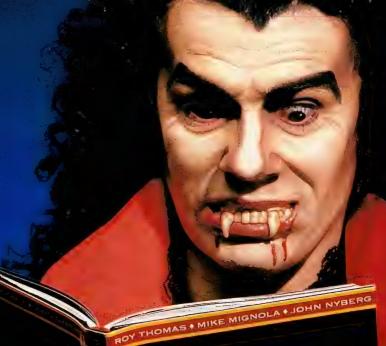
nada y pierdes el tiempo. Después, una vez que tienes la idea concebida, ya puedes ponerte a trabajar según tu estilo y la forma que quieras dar a lo que será una nueva canción.

¿Cuál es el tema estandarte del álbum?

Unos días nos gustan más unos y otros vemos detalles en otros que los hacen nuestros preferidos. Es difícil que estemos satisfechos con todos los elementos de un trabajo e imposible que hayamos grabado algún tema para rellenar un disco. En general estamos contentos, pero sobre todo, con la mezcla. OJOS MAS QUE OJOS es uno de los mejores álbumes que hemos hecho en ese aspecto.

ALONSO DE VIANA CARDENAS





Adaptación oficial de la película de Francis Ford Coppola



Dry Cyla

UNA PASION MAS ALLA DE LA VIDA Y LA MUERTE

La historia original del vampiro de Transilvania, en la que se ha basado Coppola para realizar su última obra maestra.



Si no los encuentra en su librería o quiosco... Pídalos!!!

Para efectuar su pedido, rellene, corte y envíe este cupón al Dpto. de Pedidos Ediciones B, S.A. Rocafort, 104 08015 Barcelona. Sírvanse enviar los títulos que a continuación indico:

85010021 DRÁCULA La novela de Bram Stoker por sólo 1.700 ptas.
79330000 DRÁCULA El comic de Bram Stoker por sólo 1.900 ptas.

DATOS PERSONALES Nombre y apellidos:
Población:
Provincia:
Provincia:
Provincia:
Provincia:
Telf::
Importe Total pedido:
Ptas.

Giro postal nº
Giro postal nº
Tarjeta Visa nº
Nombre del títular:
D.N. I.:
Fecha caducidad Tarjeta:

LOS RECIBIRÁ SIN QUE LE COBREMOS GASTOS DE ENVÍO (VÁLIDO SÓLO PARA ESPAÑA)



SE ABRE LA VEDA DEL OSCAR

Todo preparado para la gran cita del año

Mientras El maestro de esgrima debate su suerte, y Antonio Banderas vive la resaca del esfuerzo hecho por la productora de Los Reyes del Mambo para que figurase entre los aspirantes a la estatuilla, las súper producciones americanas han comenzado su loca carrera por el Oscar.



El director
Robert Altman
pasa revista
a los entresijosde
los grandes
estudios
mediante el
personaje
de un productor
encarnado
por Tim Robbins.

unque *Drácula* es la película de mayor recaudación en España durante las primeras semanas del año, no fue especialmente bien acogida en su país y parece limitada a los premios técnicos. En el mismo caso se encuentra el *Chaplin* de Richard Attenborough.

Las películas que podían optar a las cinco candidaturas de mejor producción del año componían una reducida baraja. El juego de Hollywood, Esencia de mujer, Hoffa, Malcom X, Regreso a Howards End, Sin perdón y Aladino, se asomaban como las máximas candidatas. Cada una de ellas con su sello peculiar, en un abanico donde abunda el drama y no falta la película de animación respaldada por Walt Disney.

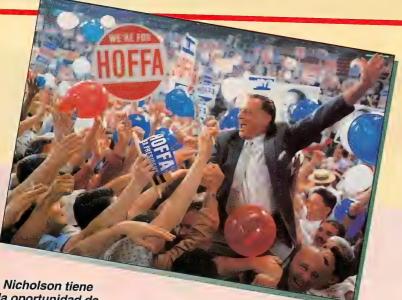
Robert Altman ha vuelto por sus fueros gracias a un guión corrosivo que él se ha encargado de alimentar en El juego de Hollywood. Durante el rodaje se permitió el lujo de despreciar la colaboración que le brindaba Kevin Costner y puso sobre los hombros de Tim Robbins la tarea de encarnar al duro y ambicioso productor. Este trabajo, y su participación en Ciudadano Bob Roberts, le han catapultado a la cima de la fama.

Basada en un film italiano protagoni-

zado por Vittorio Gassman, Esencia de mujer, puede colocar a Al Pacino en la nómina de los escogidos actores que a lo largo de su historia han cosechado dos Oscar. El ciego al que da vida se convertirá en uno de los personajes más apreciados del año. Las biografías están presentadas por Hoffa y Malcom X. El primero fue un activista norteamericano que impulsó la unión sindical de los transportistas hasta convertirlo en uno de los grupos de presión más fuertes de Estados Unidos. Danny De Vitto, como di-

rector, y Jack Nicholson, como actor, son sus reclamos. El segundo puede Dolly Parton no conseguirá la estatuilla, pero sí mucho dinero como autora del tema de El Guardaespaldas.





Nicholson tiene
la oportunidad de
convertirse en el
único actor
que presuma de
poseer tres
Oscar. Hoffa y
Algunos hombres
buenos le avalan
en 1992.

optar al Oscar secundario gracias a su trabajo en *Algunos hombres buenos*. De ganar alguno de ellos, sería el primer actor que consigue tres Oscar en su carrera.

Respecto a *Malcom X*, sus posibilidades de triunfo eran escasas tras los últimos sucesos racistas en Estados

Unidos. Spike Lee consiguió una película polémica y otro triunfo para Denzel Washington, que ya sabe lo que es subirse al escenario del Dorothy Chandler Pavillion a recoger un premio.

Regreso a Howards End devuelve al primer plano de actualidad a James Ivory con una adptación de un relato de E. M. Foster. En el reparto sobresalen Vanessa Red-

grave, Anthony Hopkins y Emma Thompson.

Gene Hackman, con su trabajo en Sin perdón, puede hurtarle el triunfo como secundario a Nicholson. Este western crepuscular y algo atípico, puede proporcionarle a Clint Eastwood como director lo que hasta ahora se le ha negado como actor. Aladino es la última película de Disney. Basada en el relato oriental, cuenta con las claves que han impulsado en los últimos años a la

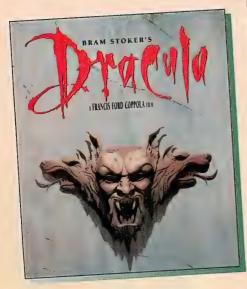
compañía con La Sirenita o La Bella y la Bestia. Robin Williams pone la voz del personaje principal y todos han destacado su trabajo.

Al margen quedan otro títulos como Toys, protagonizada por el propio Williams; Abril encantado, la gran plataforma de su intérprete femenina; y Héroe por casualidad, con Dustin Hoffman, Geena Davis y Andy Garcia al frente del reparto. Robert Redford, apuesta por dos títulos: El río de la vida, como director, y Los Fisgones, como actor.

En cuanto a la música, la canción que más discos ha vendido se quedará sin premio. I will always love you, interpretada por Witney Houston en El guardaespaldas, ya fue cantada por Dolly Parton en La casa más divertida de Texas. La máxima candidata viene de la mano de Disney. Alan Menken rozará el cielo con la banda sonora de Aladino y la canción A whole new

P. DE FRUTOS

world. 🔌



Francis Ford
Coppola ha
conseguido un
Drácula diferente.
Sin embargo, la
película no ha
sido tan bien
acogida como
esperaba en
Estados Unidos.





a emoción aumenta en El Sú per Juego de Antena 3. Todo está listo para que juguéis más y mejor en el programa de videojuegos más apasionante de la pequeña pantalla. Para empezar, presentamos un nuevo concurso

que se puede seguir desde casa. Su nombre es "El Súper Tronchi", y se trata de una sencilla pregunta que Ixma-L hará en directo desde el estu-

dio, a través del teléfono. Si la acertáis, podréis apostar por uno de los dos equipos que estén concursando, y conseguir el mismo premio que gane el colegio de vuestra elección. Sólo un pequeño detalle: para participar es imprescindible poseer la tarjeta del Club Súper Juegos, y enviar el cupón que figura en la revista.

Pero aún hay más noticias. Los consoleros expertos están de en-



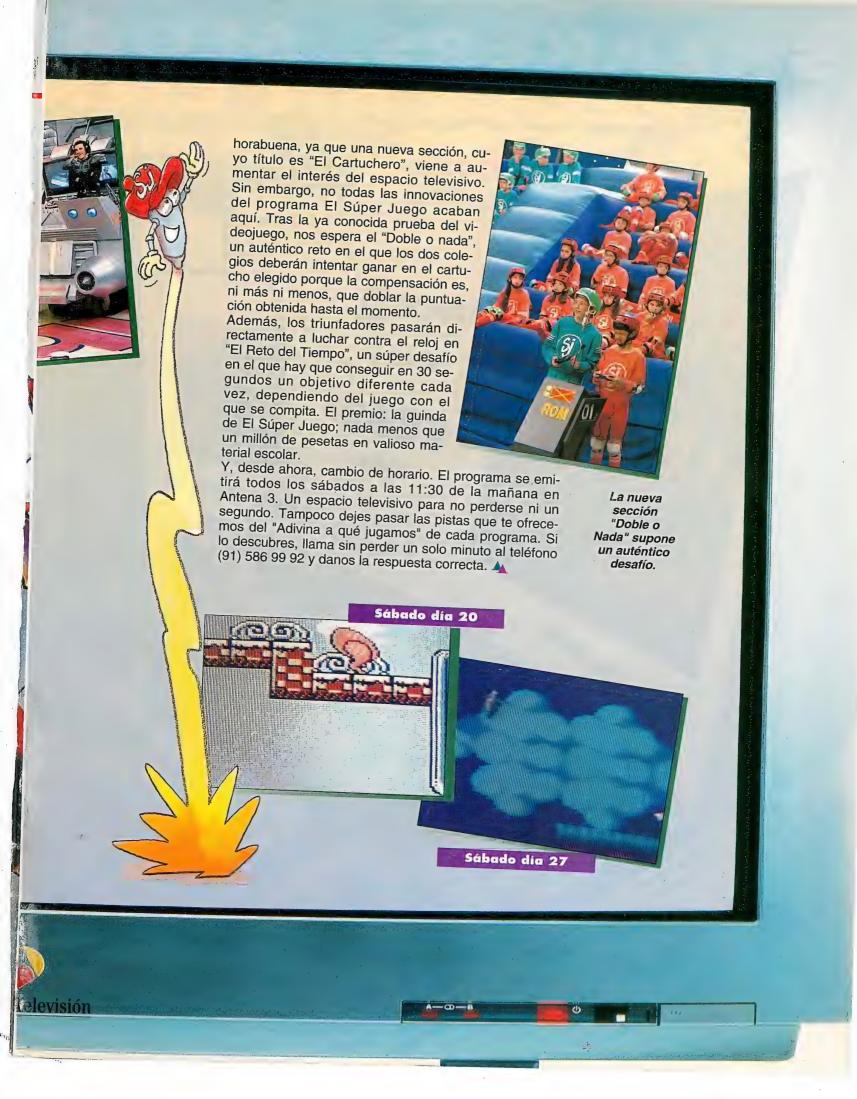
Ixma-L, a bordo de su nave, realiza las preguntas de "El Super Tronchi", que otorga un fabuloso premio.

LAS PANTALLAS



Sábado día 6









En el número anterior te dimos siete pistas y prometimos darte este mes una última pista "infalible". Lo prometido es deuda.

Ahora ya no tendrás duda. Si ya has descodificado la clave, corre a ver la película SNEAKERS y ¡SUERTE!.

¡CIENTOS DE PREMIOS TE ESTAN ESPERANDO!

10 Primeros premios Incluye: Mega Drive Básica Pistola Menacer con 6 juegos Action Chair Arcade Power Stick.



100 Tarjetas de socio al CLUB SUPER JUEGOS



Para poder ganar estos premios, deberás enviar el ticket de entrada al cine de la película "SNEAKERS", así como el cupón original con tus datos (no valen fotocopias) con la clave secreta, antes del 10 de Marzo, día en que se realizará el sorteo ante Notario.

Participar en esta promoción supone la autorización de uso para Super Juegos y SEGA de la base de datos generada.

El hecho de participar en esta promoción supone la

generada.

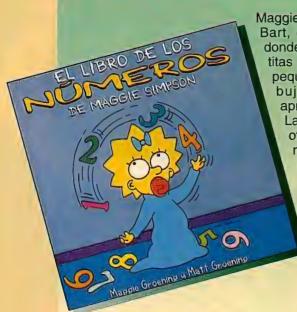
El hecho de participar en esta promoción supone la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese, no contemplado en estas bases, será resueto por los organizadores y el Notario que dará fe del mismo.

Libros



Por SUSANA M. VILLALBA

EL LIBRO DE LOS NUMEROS



Maggie Simpson, la hermana del famoso Bart, es la protagonista de este libro donde se pueden encontrar quince tortitas y un millón de estrellas cuando la pequeña de una de las familias de dibujos animados más populares aprende a contar los números.

La autora de esta obra infantil no es otra que Maggie Groening, hermana del creador de los Simpsons e inspiradora del personaje del mismo nombre de la serie televisiva. En las animadas y coloristas páginas de este volumen, los más pequeños de la casa pueden aprender a contar con todos los amigos que rodean a los simpar Simpsons.

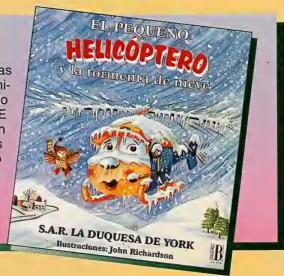


UN DIA ESPECIAL

De la misma serie que el conocido Wally, con una idea de Martin Waddell e ilustraciones de Philippe Dupasquier, llega ahora esta entretenida obra en la que se puede pasar de una página a otra buscando a los diferentes personajes y objetos. A pesar de que parezca que se ha descubierto todo, los autores afirman que aún queda algo por ver y ofrecen unas cuantas sugerencias para hacer más divertido y enriquecedor este volumen que pone a prueba la sagacidad y la paciencia.

LOS CUENTOS DE SARAH FERGUSON

La duquesa de York, Sarah Ferguson, no sólo se dedica a salir en las revistas del corazón con los dimes y diretes de la familia real británica. También emplea su tiempo en escribir cuentos para niños, como éste titulado "EL PEQUEÑO HELICOPTERO Y LA TORMENTA DE NIEVE". Budgie es el nombre de este personaje, que vive en un hangar junto a su amiga, la avioneta Pippa, y al que suceden las más variadas aventuras. En esta ocasión, la nieve pone en peligro sus hélices, pero al final puede acabar bien su historia y ayudar a los habitantes de la granja, los señores Bonanova. Las ilustraciones se deben a John Richardson.







aspecto sentimental estará pre-

sente en todo lo que hagas hasta mediados de mes. Tendrás que enfrentarte con algún pequeño problema que, aunque te traerá de cabeza, lograrás solucionar. Consejo: no te agobies con tu consola.



TAURO

Volverás a recuperar la con-

fianza en ti mismo que tanto te ha faltado hasta ahora y que ha impedido que valores lo que tienes en su justa medida. Trata de mantener los pies en el suelo y aléjate de las fantasías.

Consejo: si juegas, llegarás hasta el final.



GEMINIS

No pagues con los demás la

tensión que te producen los problemas que tú solo te has buscado. Nadie trata de hacerte daño; los enemigos sólo existen en tu imaginación.

Consejo: no saques a los adversarios de la pantalla.



CANCER

El optimismo será el aspecto reinan-

te en tu vida, que se tornará agradable v divertida. Sentirás que, tanto tu pareja como amistades, querrán estar ahora más cerca que nunca de ti. Aprovecha el momento.

Consejo: no juegues solo.

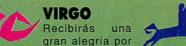


LEO

El mes de marzo será mágico para

todos los nacidos bajo el signo del león. Muchas sorpresas irán salpicando de continuo este periodo que, además, será absolutamente propicio para las compras y los cambios de ambiente y decoración.

Consejo: cambia de consola.



parte de alguna amistad que te estima mucho más de lo que tu crees. Buen momento para solicitar favores de los demás, que los concederán de buen grado si no abusas

Consejo: Pide juegos prestados.



LIBRA

Es el momento de planear algún

pequeño viaje a medio plazo. Será muy gratificante y conocerás gente nueva con la que establecerás relaciones duraderas. Vive el momento sin preocupaciones. Consejo: viaja con La Guerra de las Galaxias.



ESCORPIO

Del control que tengas en las pró-

ximas fechas sobre las situaciones inesperadas dependerá tu éxito. Trata de mantener los nervios en calma y medita bien cada paso que des. Cuida con más atención tu alimentación.

Consejo: no te dejes sorprender por Axelay.



SAGITARIO

Las energías te saldrán hasta por

las orejas, pero ten cuidado y administralas bien porque si no terminarás agotado. El sexo opuesto no podrá resistirse a tu simpatía e imaginación. ¡Adelante!

Consejo: descarga con el Road



CAPRICORNIO

Si no tienes cuidado con lo que di-

ces, tus palabras te traerán más de un problema. Es un buen periodo para meditar y encontrarte a ti mismo. El deporte y los paseos al aire libre te vendrán bien. Consejo: practica con el World League Basketball.



ACUARIO

Aunque tendrás que realizar nu-

merosos gastos, también entrará bastante dinero en tu bolsillo. Si eres listo, puedes salir muy beneficiado en todos los negocios que platees o te propongan. Mucha suerte.

Consejo: compra con el carnet de Súper Juegos.



PISCIS

No dejes que te coman el terreno

los demás. Expresa lo que piensas y no te calles nada porque si no colocas a cada persona en su sitio, no te respetarán. Aprovecha tu intuición. ¡AnimoL

Consejo: Ariel, la sirenita, es tu juego del mes.

DIEZ SUSCRIPCIONES

GRATIS A SUPER JUEGOS

TRIVIAL



¿En qué estado de Norteamérica se produce



¿Qué premio literario ganó recientemente Dante Bertini?



¿Cómo se llamaba la laguna en la que cayeron derrotadas las huestes de Don Rodrigo? ¿Qué futbolista de Segunda División debutó



¿Por qué película Victoria Abril optó al Oscar a la mejor actriz?

este año con la selección española?



¿Cuáles son los dos grandes rivales del Batman Returns?

Soluciones a las preguntas del número 10.





Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las / preguntas que aparecen en esta página y meterlas en un sobre, indicando tu edad y el tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C/O'Donnell 12. 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.





